laiyin扫描制作

GAMEPLAZA
电子游戏广场



5

新疆青少年出版社


シェンムー
莎木
第一章 横须贺
机种:DC 类型:RPG 厂商:SEGA 发售日:8月5日
第一章即将发售!!

合金弹头 X

机种:ARC　　类型:ACT　　厂商:SNK







SOUL CALIBUR™





魂之力量

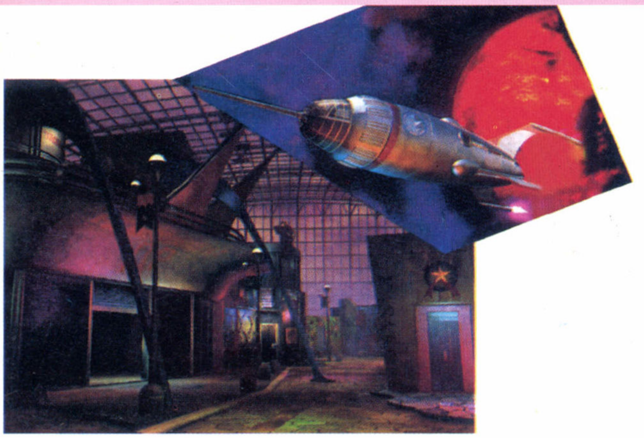
机种:DC 类型:ACT 厂商:NAMCO 发售日:'99年夏

充满魅力的角色大介绍






夜魔
NIGHTMARE
索菲娅
35
阿苇
塔基
御剑平四郎
真喜志



PLANET LAIKA™

机种:PS　类型:RPG　厂商:ENIX　发售日:'99 年夏

被恶意囚禁的火星……被刺痛的伤口……此时的心会萌生什么呢?

这是由著名的 ENIX 公司所奉献的风格特异的 RPG。故事是以受"邪恶之心"(EVIL MIND) 所统治的火星为舞台。EVIL MIND 具有引发接近火星的人类的反面情感的力量，主人公莱卡为了进行调查而来到火星。在 EVIL MIND 的力量下,他发现自己是多重人格者。玩者在进行游戏的时候，要区别并掌握莱卡的三种人格,利用其解开火星荒废的原因以及 EVIL MIND 的谜。下面，我们就把可自由变换莱卡人格的"EVIL MIND SYSTEM"和初期故事、人物介绍给大家。





EVIL MIND(人格变换)SYSTEM

火星居民全部被 PSYCHO、VISUAL、ANIMAL 三种 EVIL MIND 侵害了，莱卡也受到交谈对象的 EVIL MIND 影响，例如，与 PSYCHO 系居民交谈会积攒 VISUAL 系的 EVIL MIND，而与 ANIMAL 系人交谈则增加 PSYCHO 系，与 VISUAL 系人交谈会增加 ANIMAL 系。EVIL MIND 的存



储量因和人谈话的长短而异。但不能再储存的两种 EVIL MIND 会因谈话而下降，就注意。EVIL MIND 达一定值以后，可变为对应 EVIL MIND 的另一人格。

多重人格的重要钥匙



莱卡身上有 PSYCHO 系的 SPACER、ANIMAL 系 ERNEST，VISUAL 系的 YOLANDA 三种人格。这些人格分别具有知性高、力量强、观察锐利的能力，要解开谜就应根据情况使用人格。



SPACER

冷静且理性、知识丰富，但有从讨厌的记忆中逃出的倾向。



ERNEST

具有坚强的身体，但反应慢，具有纯洁的心，为守护虚构的妹妹面生存。



YOLANDA

喜欢美丽东西的女性人格，与 SPACER 相反，属现实主义者。

对应场合的人格改变

这是游戏进行所必须的，那么应如何对应场合来转换人格呢?下面我们举例加以解说。莱卡有名为 MIND METER 的槽，此槽对 PSYCHO 系、VISUAL 系、ANIMAL 系的 EVIL MIND 影响力很大。

例:打不开眼前的门时——

ERNEST(ANIMD 系)　莱卡面前有个毫无线索的门时，试着用力去打开它。这时就需要是有力量的人物，所以变为 ANIMAL 系的 ERNEST 是最好的。

SACER(PSYCHO 系)　门上写着金星语，读懂了这就可打开门，可以解开的是知力高的 PSYCHO 系的 SPACER。变身后寻找关键词，就可打开门了。

YOLANDA(VISUAL 系)　门后传来奇怪的感觉，也许会找到什么吧，变身为观察锐利的 VISUAL 系 YOLANDA，用女性的敏感找到隐藏开关，这就可以打开门了。

四处燃烧着憎恶，它破坏所有精神。所到之处是死亡，这是星星的悲哀。

下面介绍初期出场的六个人物，他们有的会帮助莱卡，有的则会带来麻烦，总之都具有鲜明的性格。这些动物形象的人物与莱卡有什么关系，他们又会引发什么事件呢？



CAP. TATLER

调查队领导，费尼克斯号的船长。自我陶醉，转嫁责任和逃脱的天才。怀有对初恋少女克罗艾的回忆。



NOON

费尼克斯号的机械师。宇宙工作的老手，但他的精神十分脆弱。爱开莱卡的玩笑，但从不过度。



APRIL

调查员中的亮点。出身上层阶级，有时会隐藏自己的热情，是清醒且有干劲的女性。她是第2次与莱卡一同工作。

HEROD

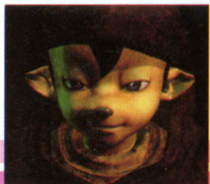


他是火星移民地氧气屋的经营者，是移民地的实际统治者，他对莱卡今后的行动会有重要的影响。



LITTLE

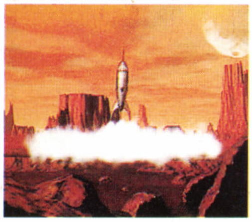
HEROD手下的看门人，快乐主义者，有多重人格症。



住在砂中的砂之子。感性强，看出了莱卡的多重人格。

DAMIAN

关于"PLANET LAIKA"的关键词



火星 MARS

自身具有恶意的行星，人类的欲望、仇恨、自负等负面感情被火星吸收，从而诞生了"EVIL MIND"这一邪恶之心，火星原住民已灭亡，现在是流放地。



脸 FACE

火星与地球间曾有战争，作为胜利的证明，没有"脸"的火星人从地球人手中夺到"脸"，此后人脸的整形术流行，现在火星人灭亡了，但仍有来找人脸的密航者。



恐怖 FEAR

潜藏于人类深层的邪恶意识的表现。因EVIL MIND引起的恐怖会带来精神破坏和妄想癖等影响。人心中产生的东西是最恐怖的。



精神外伤 TRAUMA

心理学用语。通过存在内心深处的冲动和体验，使精神受到极大伤害。体验了生命的危机，无论自己是否意识得到，都会对之后的人生和生活态度带来影响。



多重人格症 MULTIPLE PERSONALITY

正确说是解离型同一性障碍。从环境和自我感觉以及相关想法都持有多种个性以至人格。这是一种近代才被确认出来的病症。





OVER DRIVIN' IV

オーバードライビン

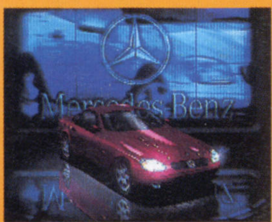
极品飞车Ⅳ

机种:PS　**类型:**RAC　**厂商:**EA　**发售日:**'99 年 6 月

15 种赛车及其与众不同的杰出性能

驾驶着心爱的世界著名赛车在公路上进行比赛的赛车游戏“极品飞车”将于今年 6 月发售。作为系列的第四作，游戏中不仅将赛车的数量增为 15 种，而且还设计了全新的模式。此次的作品画面也有了进一步的提高，各种公路，各种风景都有极为细致的描绘。玩家此次不仅可以体会风驰电掣的速度感，而且还可尽览当今最为优秀的各种赛车！

▶Mercedse SLK



▲搭载了 SUPER CHARGE 四排气管的赛车，号称速度第一。



▲背景比以往更为出色，这是因为增加了光源处理。





◀▲激烈的追逐展开了，此时的紧张感令人透不过气来！

▶BMW Z3



▲有并列的六个排气管，适合于赛车比赛使用，性能优越。

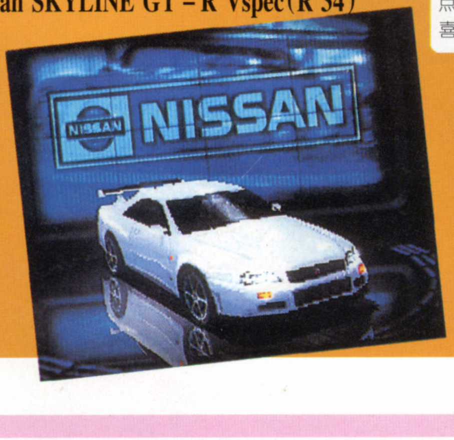


▲可以变换三种视点，玩者能依自己的喜好进行选择。

精彩的公路赛由此展开

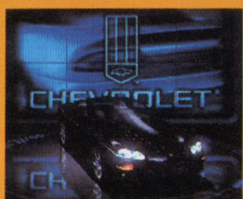


▶Nissan SKYLINE GT－R Vspec(R 34)



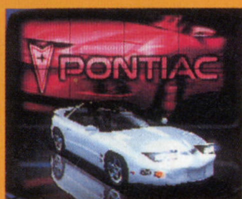
▶在海外发售的本游戏，其日本版加入了许多新的要素。最引人注目的是新型赛车的登场。

▶Chevrolet Camaro SS



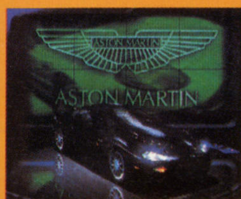
▲搭载了 305 马力的 V－8 发动机，性能为历代之最。

▶Pontiac Trans Am



▲拥有优美的车型，而且搭载了强力的发动机。

▶AstomMartin DB7



▲全合金并列的六个排气管，可以发挥令人惊异的速度。

飞奔吧！赛车！令人大呼过瘾的模式

本游戏新增加的模式也是令玩家着迷的要素之一，下面我们就将最重要的五个模式介绍给大家。四代中最有趣的莫过于“警察追捕模式”和对车辆进行改造以挑战各种赛事的“特殊事件模式”。下面，就让我们一起来看看其魅力所在吧！

游戏性十分突出的精彩设定！

警察追捕

如果你在普通的道路上超过限制速度会发生什么事呢？相信一定会遭到警察的追赶吧。本模式就是以此为基础展开的。玩者可驾车与警车进行周旋，看看是否会落入法网。此外，玩者也可扮演警察驾驶警车去追捕那些违反交通法规的车辆，此时你还可呼叫应援车辆对不法者进行围追堵截。各位玩家可以借此机会一试身手，看看自己否成为合格的公路巡警！

速度的较量！



►▼对于那些违反交通规则的人，警察是绝对不会手软的。







▲◄一定要想尽办法躲避警察的追捕，这时就要看玩者的技术了。

不许动，你被捕了！

淘汰赛

根据赛车等的不同，本模式中共有六种比赛。此次，新增加了“贷款”这一概念，你可用持有的资金购买新赛车或强力的零部件。

特殊事件

这是在不同状况下参与比赛，以夺取第一为目标的模式，此时与“淘汰赛”一样，玩者可以通过比赛中获得的奖金来给赛车升级或提升零部件的性能。在高等级的比赛中获胜后，有时还能取得超级赛车。面对各种挑战，相信酷爱赛车的朋友已有些跃跃欲试了，这正是一个大显身手的机会！

众多的特殊事件 你能否一一发现呢？





▲►只要你能够在这次的比赛中获胜，那么便有机会获得奖金以提升赛车。

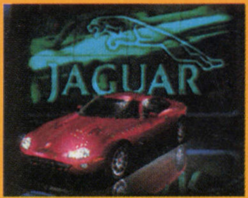
TEST DRIVE

以美国及欧洲等地为背景，一共会有十种舞台供玩者选择。在比赛的时候，路面上会出现其它普通车辆，你可要小心驾驶呀！

SINGLE RACE

如果你不喜欢路面上有普通车辆出现以阻碍自己的前进，那么便可选择本模式。此时，会有一辆至五辆对手车与你进行时限赛。

► Jagrar XKR



▲拥有流线型优美的车身，其独特的魅力深受人们喜爱。

► BMW M5



▲为适应无速度限制的高速公路设计的赛车。

► Chevrolet Corvette



▲车体的设计完全是为了发挥更快的速度，实力超群。

► Ferrari F550



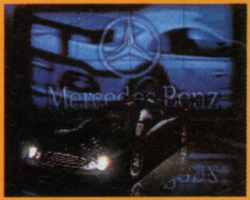
▲搭载了高性能的 V12 发动机，可以产生 485 马力。

► Lamborghini Diabro SV



▲世界驰名的优秀赛车，在各大赛事中有着良好的表现。

► Mercedse CLK－GTR



▲拥有 600 马力的出众发动机，而且还配有气囊。

► McLaren F1－GTR



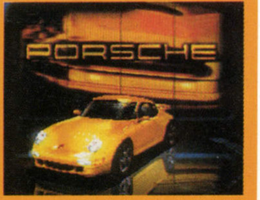
▲1995 年时曾创下 24 小时的耐久记录，是伟大的赛车。

► Ferrari F50



▲适于公路赛的 F1 CAR，是以赛车的 WP 为基础而设计的。

► Porsche 911



▲拥有独特的外观，此外其优越的性能也令人难忘。



超时空要塞 VF－X2

机种:PS　　类型:STG　　厂商:BANDAI　　发售日:未定



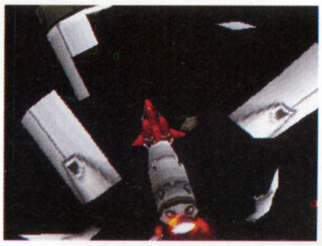
精彩绝伦的游戏画面!

根据人气动画“超时空要塞”改编的射击游戏“VF－X”在前一作受到好评之后，终于决定将在今年内发售第2作。这款作品的画面实际上早已公开，但具体的面市日期却迟迟未能决定，这大概是因为厂家想尽量将其做得完美些吧!

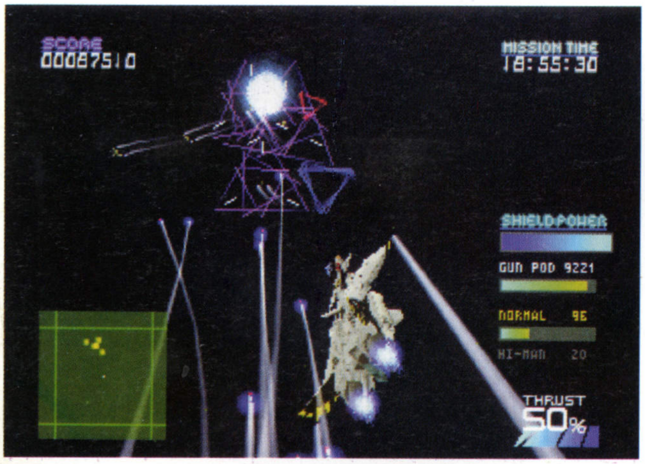
这款游戏最大的特点便是“VARIABLE VIEW”系统，这是一个视点转换系统，它可以捕捉玩者自机与敌机追逐搏斗时的每个细节，而且会不断地切换视点，让玩者欣赏到最精彩、最清晰的空战场面。游戏的临场感极强，画面充满了前所未有的迫力。













充分体现空战的乐趣!



华丽细腻的片头动画！





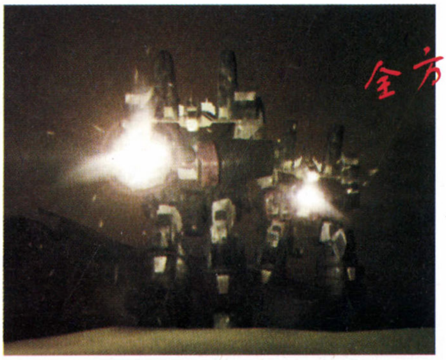
▼▶目前预定会在游戏中登场的机体有 VF－1 X PLUS、VF－11B、VF－17D、VF－19A、VF－22及 VA－3M,这些机体都会在片头动画中出现。





为“VF－X 2”制作片头动画的阵容也可谓十分强大，从公开的部分来看，这段速度感一流的 OPENING 完成度已经很高。担任机械设定的是大家热悉的河森正治，而曾制作“青之 6 号”的 GONZO 也为这段动画提供了技术支援！





全方位的冲击！



迫力十足

原创的情节与角色

既然是“超时空要塞”系列的作品，那么自然少不了美树本晴彦的人物设定，担任本作剧本编写的是隅泽克之。故事讲述隶属于“第 72 VF－X 战队”的主人公艾西斯与其三位同伴为了制止各移民行星所发生暴乱而四处奔走，他们的每个任务都充满了危险，但艾西斯和友人却克服了困难，将各种敌人一一消灭。





根据著名动画所改编的S·RPG!

ゲッターロボ大決戦!



三一万能侠大决战

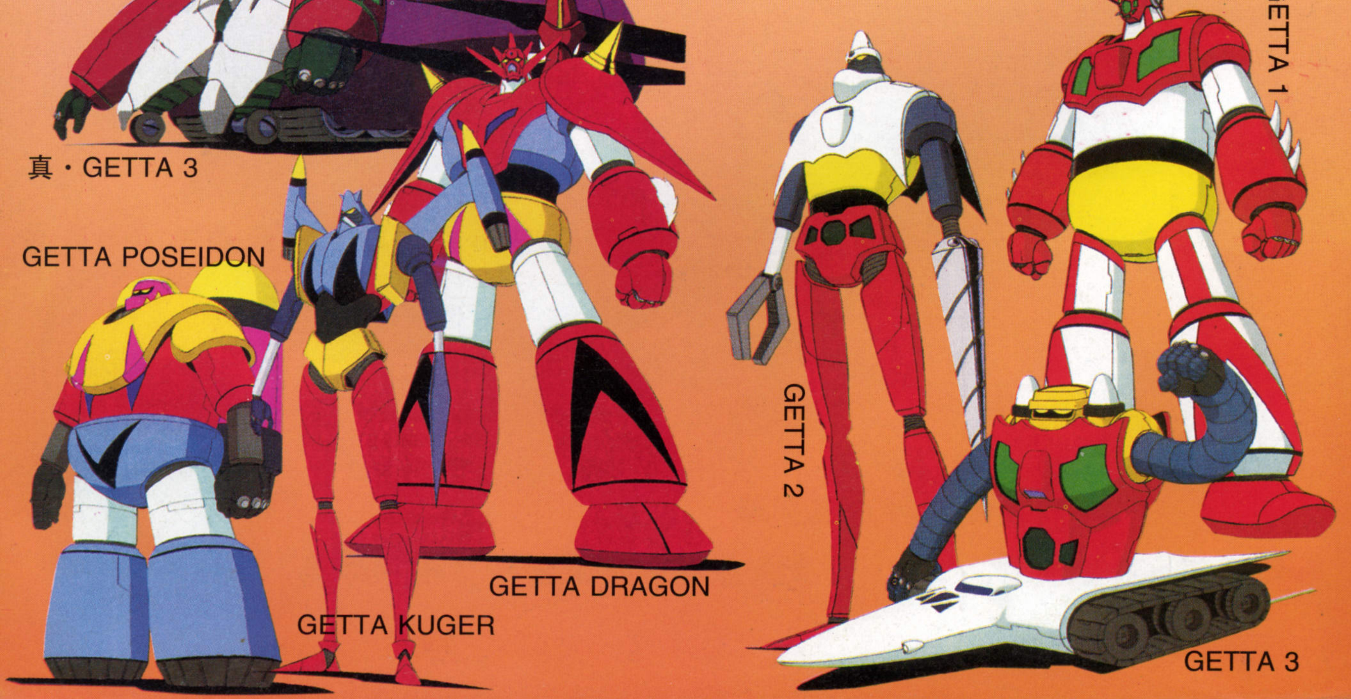


机种:PS　类型:S·RPG　厂商:BANDAI　发售日:'99年夏

玩过"机器人大战"系列的朋友对三一万能侠应该都十分熟悉吧，而本作便是以其为主角而制作的全新S·RPG。

本作有一个十分奇特的地方，那就是玩者一定要完成一个名为"合体SIMULATOR"的测试。在这个测试中,玩者要驾驶三号机,然后分别与二号及一号机完成合体。只有在时限内顺利完成任务,玩者才能成为真正的三一万能侠驾驶员，但要是失败的话，便会由所谓"分身"来取代玩者，这样以后战斗的主导权便无法由玩者掌握了。如果你想轻松地安排将来发生的各种模拟战斗，那么最好还是完成这一合体为好!

"三一万能侠大决战"中还安排了原创的"故事模式"，这一模式是参照原著构思而成的,登场的敌人是神秘的爬虫类生物。这些生物从火山口中涌出，并开始进行破坏活动。此次，早乙女研究所中的众人能否阻止它们的行动呢?



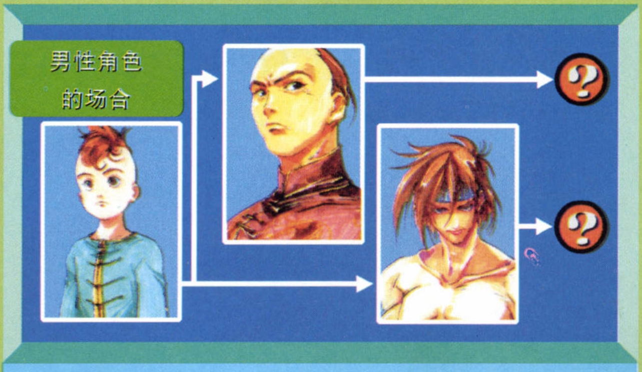


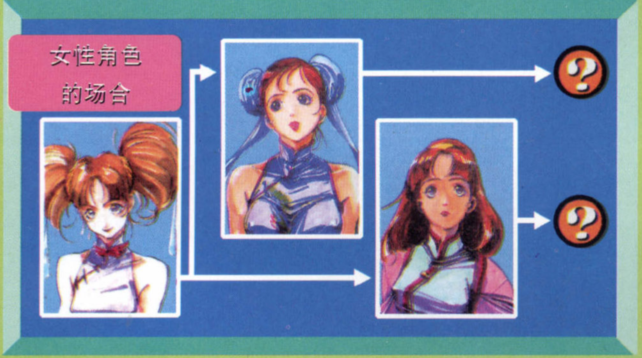


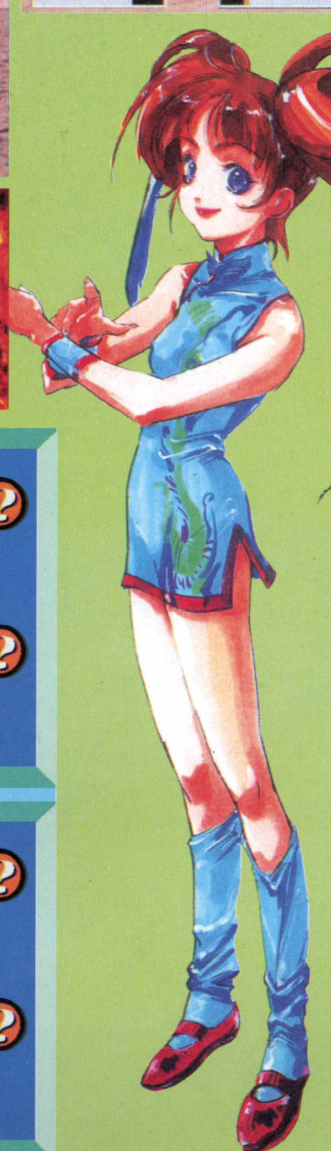












拳法的达人

相信一直以来的对战格斗游戏，有一些朋友会觉得略显沉闷，这大概是因为这些游戏大同小异，玩起来已失去新鲜感的缘故，不过现在介绍的这一款对战格斗游戏，对大家来说可能比较有吸引力，因为此游戏与其他对战格斗游戏最不同的地方就是可以进行八人同时对战。

除此以外，游戏中还有六个门派，大家可以在游戏内的 RPG MODE 中为主角选择。这些门派中包括少林拳、洪家拳、截拳道、醉拳、太极拳及八极拳，这些著名的中国功夫将在游戏中尽展其魅力。

游戏中除了有对战模式之外，最值得注意的就是 RPG 模式，这个模式与一般的 RPG 大致相同，大家同样地要到街上收集情报以及和敌人作战，若是受了伤的话，就要到宿屋中回复体力。此外，十分有趣的是主角会在成长后样貌发生变化，同时其战斗的形式亦会有所改变。

Lord of Fist

ロード・オブ・フィスト

机种：PS　类型：ACT　厂商：MEDIAWORKS　发售日：7月15日

拳之霸者

机种:PS 类型:RPG 厂商:SQUARE 发售日:'99年夏

聖剣伝説 LEGEND OF MANA

レジェンド オブ マナ

Character

在本作中会有众多的角色登场，他们每个人都有着丰富多彩的故事，这可以说是“圣剑”最大的魅力之一！此次，我们将对作品中主要的部分人物进行介绍，从中大家应该可以看出“圣剑”世界那宏大壮丽的一面。





主人公·男

游戏开始时可以选择男·女两位主人公，不同的选择会对以后的事件产生影响。

主人公·女

从画面中看到她持有一把长枪，但实际上游戏开始时是可以选择所持武器的种类的。





粗野的少年骑士

琉璃

他是真珠姬的同伴，在搜寻下落不明的真珠姬时可以与他相会。他的性格颇为暴躁，会话时经常口出恶言。



开朗的魔法少女

柯露娜

她是帕特的孪生姐姐，会使用魔法。性格十分开朗，认为弟弟是自己的一个大麻烦，其双亲在魔法实验中丧生。





寻找贤者的兽人

达那艾

是外貌有些像猫的兽人族，为了救助陷入了非常事态的友人，他开始了寻找贤者的旅行。



真珠姬

性格沉稳的美少女，但天生头脑简单。做事的时候总不经过思考，因此迷路是经常的事情。



傻乎乎的公主





淘气的魔法使

帕特

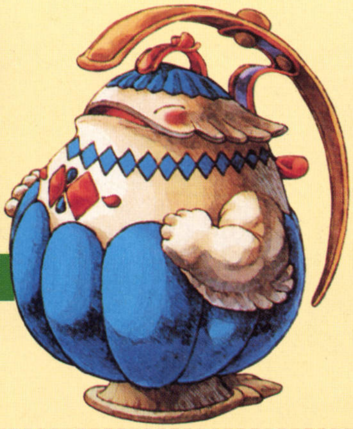
十分淘气的少年，他是柯露娜的孪生弟弟。他所持有的魔法平底锅是其母亲的遗物。



众多的登场角色构成了“圣剑”的奇特魅力！

喜爱宝石的道具屋老板





迪波

茶壶型的魔法生物，性别似乎是女性。这位对宝石异常喜爱的老板操一口关西口音，但它是无法成为仲间的。

世世代代经商的人物



尼基塔

属于有些像猫又有些像兔子的兽人族，是个地道的商人，对任何人都会以商人的态度去对待，不能成为仲间。

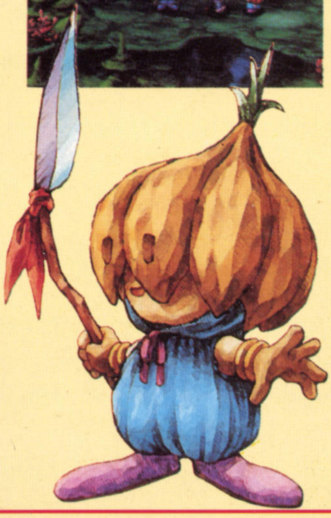


冷漠的剑士

杜艾尔

可以领悟奇妙事物的冷漠的剑士，外型很像洋葱。它会教给主人公许多知识，但也不能成为仲间。





知识丰富的读书家



诺鸟艾尔

它是管理多米那村外教会的人，有着驼鸟般的脚，他会告诉主角关于世界的知识，但也不能成为仲间。



World

有着幽默外型的建筑物的小村，似乎一直在诉说着什么的巨大人面岩，没有昼夜之分的恐怖的潮湿地带……“圣剑”的世界带有明显的童话色彩，一切都是那么不可思议，却又令人浮想联篇。由光、暗、木、金、火、土、风、水八种属性所构成的万物之源被称为“玛那”，这里有着掌握各种属性的精灵，主人公们将在这谜一般的世界中展开惊心动魄的冒险之旅……





▲◀奇特的世界让人联想起古老的童话故事，在这里主人公会遇到什么样的事件，又会与怎样的敌人遭遇呢？



令人心灵震撼的幻想世界



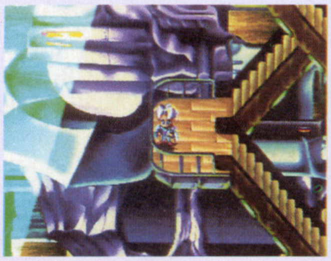
THE MYSTIC DRAGOONS

神秘的骑士

机种:PS　类型:RPG　厂商:XING　发售日:'99 年 6 月

为了探寻自己的身世之迷，主人公展开了冒险。本游戏的特点在于采用了 PASTEL COLOUR + 2D GRAPHIC 的迷宫，色彩柔和的画面给人以良好的视觉效果。本作世界观设定中当然少不了普通 RPG 中的怪兽及谜题，但战斗系统却十分与众不同。比如，角色的武器经过不断使用，可使其向高等级进化，还可追加魔法效果；此外，本作中还为各种敌人设计了弱点，针对这些弱点采用相应的攻击则可取得事半功倍的效果。





在狂乱的时代中展开的故事!



角色设定

神村幸子



BIOHAZARD CODE:Veronica

生化危机～指令是搜索

机种:DC　类型:AVG　厂商:CAPCOM　发售日:'99年冬

终于公开！请看最新的游戏画面！！

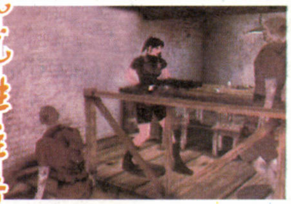
作为"生化危机"系列的最新作品，本游戏利用了DREAM CAST卓越的机能，其出色的光源处理使得光影效果极为突出，从而营造出了前所未有的逼真气氛。

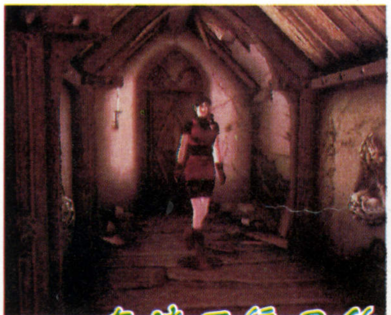
前作"生化危机2"的主人公克蕾娅·瑞德芙尔特是本作的主角，她的目的是从危机四伏的刑务所脱出。在主人公的周围，会有众多的僵尸及怪物出现，克蕾娅可利用枪及其它武器对付它们以摆脱危机。虽然目前我们对游戏的细节还不甚清楚，但从已公开的画面可以看出这是一款不容错过的佳作。

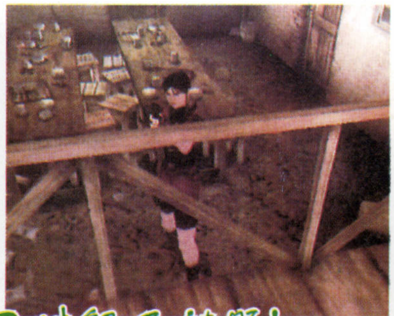


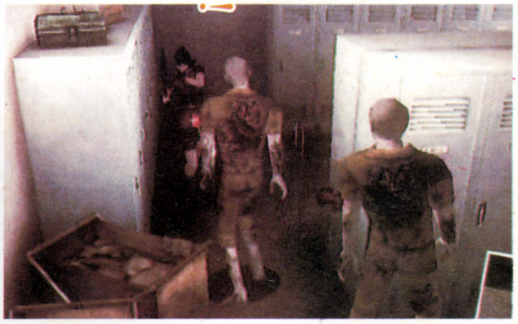
恐怖的气氛尤胜往昔!



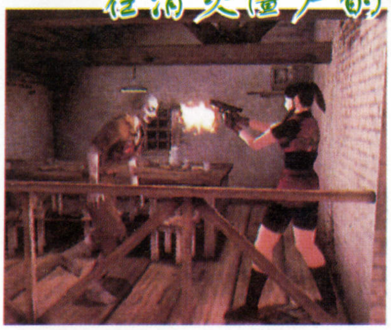


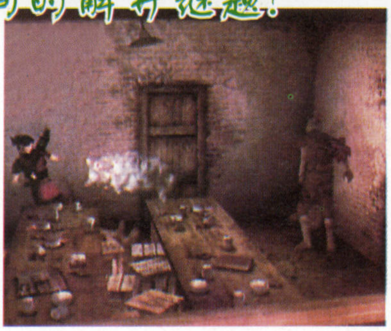






在消灭僵尸的同时解开谜题!









本作的主人公，七姐妹学园三年级学生，其 PERSONA 为掌管火与锻造的神——VALCANUS。
周防达哉
天野舞耶
23 岁的美 女。她的 PERSONA 为七姐妹（巨人阿特拉斯的女儿）中布蕾阿迪丝的女儿。
MAIA
VALCANUS
ペルソナ2
INNOCENT SIN.
罪
机种:PS
类型:RPG
厂商:ATLUS
发售日:'99 年夏
女神异闻录 2～罪

电子游戏广场(5)

电子游戏与电脑游戏工作室编

新疆青少年出版社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏广场(5)/电子游戏与电脑游戏工作室编.
乌鲁木齐:新疆青少年出版社,1999.5
ISBN 7-5371-3207-0

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.①电子游戏机-游戏卡-简介②电子游戏机-游戏-方法 Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 11760 号

电子游戏广场(5)
电子游戏与电脑游戏工作室编
责任编辑:张红宇
※
新疆青少年出版社出版发行
(乌鲁木齐市胜利路 100 号)
山东烟台蓬莱新华印刷厂印刷
开本:787×1092 1/16 印张:7.5 字数:150 千字
1999 年 5 月第 1 版 1999 年 5 月第 1 次印刷
印数:1-8000 册
ISBN7-5371-3207-0/G·1441
定价:10.00 元

序

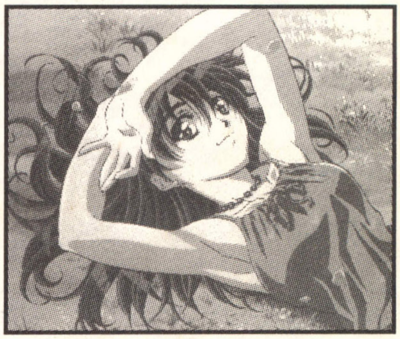
自从上一本“电子游戏广场”加入了“业界纵横”部分之后，我们听到了不少读者的意见和建议，对于此部分我们今后将会努力策划，争取编排得更有新意。此外，“街机道场”部分在下一本“广场”中也将有所变化，希望各位读者朋友注意并及时地把看法反馈给我们。

在本书中我们安排了 SQUARE 公司最近的超大作“浪漫沙加领域篇 2”的系统详细分析及完美流程攻略，希望大家喜欢。而难度颇高的“时空引导者”此次也有攻略奉献，其它的攻略还有“统治计划”、“音乐节拍 2”、“后夜祭”等等。

本书用语中英文对照表

Dreamcast	世嘉 128 位主机
PS	索尼 PLAY STATION
SS	世嘉 SEGA SATURN
N64	任天堂 64 位主机
SFC	超级任天堂
GB	GAME BOY
PC	个人电脑
ACT	动作类
STG	射击类
RPG	角色扮演类
SLG	模拟类
AVG	冒险类
S·RPG	战略角色扮演类
A·RPG	动作角色扮演类
TAB	桌棋类
RAC	赛车类
SPG	运动类
ETC	其它类

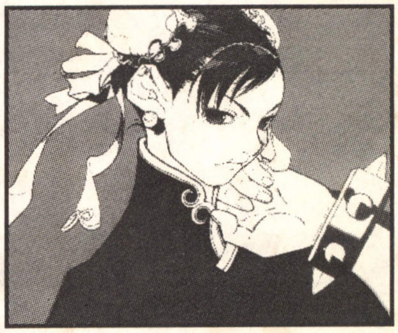
业界纵横



新作解析



街机道场



完全攻略



目录

业界纵横

业界采风 …… 6
魂之力量背景设定资料集 …… 10
恐怖 GAME 完全读本 …… 22

新作解析

妖精战士 3(PS) …… 26
UFO(PS) …… 27
银河少女警察 (PS) …… 29
上帝也疯狂(PS) …… 31
玛丽娅 2～受胎告知之谜(PS) …… 33
西帕斯 1－2－3(PS) …… 34
大地之霸者(PS) …… 35
护士的故事(PS) …… 37
黑眼睛的诺娅(PS) …… 39
LUNAR 2(PS) …… 41
脱狱者(PS) …… 42
暗吹之夏 (PS) …… 43
机动战士高达外传(DC) …… 45

街机道场

武力 BURIKI ONE …… 48
SNK VS CAPCOM 等 …… 49

完全攻略

沙加・领域篇 2(PS) …… 60
时空引导者(PS) …… 88
后夜祭(PS) …… 101
音乐节拍 2(PS) …… 107
统治计划(PS) …… 110
RISING ZAN(PS) …… 124
最新金手指 …… 126

电子游戏广场

业界纵横





游戏业界最新情报的介绍

业界采风

●新闻摘要●追踪报道●商家动向●游戏动向●

EVENT 次世代PS开发环境个人化?

自从次世代PS在3月2日的惊鸿一瞥后，已经有一个月没有任何相关消息放送，现在日本又发布了一些关于次世代PS开发环境的相关消息，期待次世代PS的玩家不妨望梅止渴一下。

留心次世代PS的玩家应该都晓得，次世代PS所用的作业系统是一种名为"Linux"的免费软件，由于"Linux"拥有免费、高效能的开发环境，近来似乎有与微软的"Windows"系统分庭抗礼之势，这也是SONY当初在考虑用"Linux"当作次世代PS专用作业系统的最大目的。在现阶段PS的软件开发环境，包含PS开发机板、编译器……等，一套下来约需日币135万，折合人民币10万左右，当然，这是属于专业级的配备。虽然PS的开发环境较N64、SS……等比起来廉价许多，但是还不是一般玩家能够负担的范围，所以现阶段专为个人使用的软件开发器还未成气候。虽然SCE已经推出一台简易型的个人用PS游戏开发器"DTL—3000"，但是限定的数量加上有限的功能，玩家想要一偿游戏制作人的心愿似乎还是遥不可及的。

那么更高一级的"次世代PS"呢?由于"次世代P S"与"DC"都标榜简易亲切的开发环境，所以对于开发环境的限制大为缩减。"DC"有微软"Win CE"系统，加上"Direct X"的普及，开发环境较以往"SS"大为改善，用一般的PC便能开发出不错的游戏软件，也深得游戏开发厂商的好评，而"次世代PS"亦然。因为"Linux"也能在与"PC/AT"互换的个人电脑上运作，所以开发上的优势不输给"DC"，再加上"Linux"是免费的关系，所有的附属开发工具、原始码……等都是公开给所有需要的开发者。所以在便利性上似乎更胜一筹，开发费用上也更低廉。不过"Linux"的开发难度及使用介面并不像"Win CE"那么便利，所以对开发工具的个人化似乎有点困难。

不过上个月美国一家厂商"Cygnus Solutions"成功的开发出可以在"苹果"电脑上运行的"次世代PS"软件开发模拟器，这也宣告了"次世代PS"个人开发游戏的可能性，通过已经最佳化的GNUPro C/C++ compiler、debugger、Assembler等软件，让使用者可在不需用任何硬件的平台下，便可以在电脑上开发"次世代PS"的游戏。

所以现在"次世代PS"个人开发游戏的环境一片看好。或许在以后不久，在"DC"甚至是"次世代PS"上，玩家们也可以玩到自己开发的游戏了?

EVENT ENIX和SQUARE加入DreamCsat了吗?

最近有两个相关的消息。根据SEGA BBS的情报，日本游戏杂志——"电击王"报导了有关ENIX宣布加入DreamCast的消息，真实性有多少还不清楚，现在正在等有关单位的确认。不过ENIX加入是在意料之中的事，而表明支持PS2到底的SQUARE是否加入才是问题所在。由于SEGA行销系统——MUSE在网页里放上了许多DreamCast厂商的连结，而SQUARE也在里面，而且在连结上方写着以下都是DreamCast的协力厂商，因此引发MUSE是否暗示着SQUARE即将宣布加入DreamCast的联想。对这件事我们现在持保留的态度。毕竟从前SEGA的官方Web Site里也有许多通往友好软件开发商网页的连结，但是这些友好的软体开发商里面有一半不曾为Saturn开发过游戏，甚至于有一阵子还可以连结到SCEI(Sony Computer Entertainment Inc)的网页，因此到底事情真相如何还是得看MUSE的解释。如果SQUARE真的加入了，5月的E3展或许是最好的发表地点和时间。

Dreamcast

EVENT 商场得意 法场失意的 SONY

关心电玩界新闻的玩家，对“Bleem”这个名词应该不会陌生吧！这是目前在网络间十分流行的 PS 软件模拟器，它可以通过个人电脑的辅助及程式的模拟，模拟 PS 硬件运作的架构，由于效果不错、介面简易及系统需求配备要求不高，所以倍受玩家们的喜爱。当然 SONY 是不能容许这种事情侵犯到自己的权益的，最终一状告到法院，控告“Bleem”侵犯著作权并要求全面查禁“Bleem”。

经过美国洛城地方法院对此案一系列的审理，终于在本月初，美国洛城地方法院为“Bleem”一案做出判决——SONY 败诉！这对 SONY 来说，又是一个失败的打击。在今年 2 月时，SONY 曾经为了麦金塔电脑的 PS 模拟器“Connectix Virtual Game Station”状告开发商 Connectix，却落个败诉的下场；现在“Bleem”又从 PC 领域杀将过来，当然 SONY 会紧张，可是结果仍然是败诉，这对 SONY 来讲未免有些残酷。

“Bleem”是利用 Direct 3D 开发出来的 PS 硬件模拟程序，它能够在“Windows 95/98”中执行大部份的 PS 游戏，而且如果搭配较高级的显示卡，还能有比 PS 有更好的效果，所以 SONY 对这件事非常的恼火。但是洛城地 方法院以“Bleem 是原创作公司，Bleem 以其本身优秀的软体设计能力，创作出能模拟 PS 硬件机能的软件，所以 Bleem 本身是一个完全合法的原创产品，它能享有自由销售的权利，消费者有权利针对自己的需求选择最适合自己的产品，SONY 无权干涉”，这个判决让 SONY 在维护 PS 利益上再失一城。

对于这项判决，Bleem 公司行销业务主任 David Herpolsheimer 表示“我们很高兴能够得到胜诉。事实上 Bleem 是一套非常优秀的软件，而且对 SONY 应该是有益而无害的，它能够将更多 PS 优秀的游戏软件推广给更多的消费者（PC 用户），让消费者、厂商及 SONY 都能得到实质上的帮助。”

现在“Bleem”预计在近期发售，售价美金$24.95，折合人民币 100 多元，而它的试用版的“Bleem”已经公开在网上供玩家下载试用。但请各玩家记住，虽然“Bleem”是合法的 PS 模拟器，但还是希望大家也能“支持合法的游戏软件”，让游戏开发商能得到应有的报酬及回馈，这才是游戏业正面发展的积极意义。

EVENT Eidos 雄心勃勃 准备并购 ION Strom

ION Storm 内部消息来源指出之前传说 Eidos 即将占有 ION Storm 过半数的股权的谣言，可望于近期被证实。

消息来源表示 Eidos 正在与位于达拉斯的 ION 总部谈判由 Eidos 持有 51% 的股权，据说 ION 的高级主管已经准备好当此一投资案生效后，可能接踵而来的 ION 的行销、品管、业务部门的裁减与解散，消息来源告诉我们这些部门总共有 14 名员工。当此项投资确定后，ION 的高层主管将会面临调整。但是当记者询问 ION 的总裁 Todd Porter 时，他并未透露任何消息，另外，ION 的“大刀”预计将在今年夏季推出，详细日期未定。

目前 Eidos 一方面于 ION 交涉，另一方面公布了几款将在今年发售的新作（PC/PS）。其中包括于是去年 E3 就已经公布的“Anachronox”（PC/PS 用 RPG），该作使用“QUAKE II”的 3D Engine 建购出巨大多变的游戏舞台。游戏采用第三人称视点，有近两百个迷宫、庞大复合的剧情及众多的人物、怪兽，游戏中将架构出前所未有的壮大规模。“Abominations”目前除了知道是 PS 专用游戏之外，其他未明。其它作品还有“Fear Factor”（PS 专用），类似“燃烧战车”的动作冒险游戏；“Omikron“（PC/PS），一款未来的动作冒险游戏；“Legacy of Kain: Soul Reaver”（PC/PS），以吸血鬼为主角的动作冒险游戏；“Saboteur”（PC/PS），以日本忍者为主角的 3D 动作冒险游戏；还有“古墓丽影 2 黄金版”及“古墓丽影 4”。

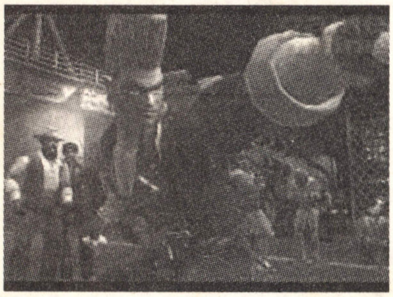
EVENT 人气模拟游戏 “电车 GO”驶进 N64

在日本大受好评的模拟游戏“电车 GO”，因为忠实地表现出日本大众运输工具电车的操控感觉，再配上让日本人熟悉的电车路线，亲切感再加上人人都能当电车司机，所以一推出在日本就大受好评，除了在大型电玩上人气十足，PS、SS 及 PC 版一样卖得非常好，几乎成了日本的国民游戏。

那为什么“电车 GO”在日本卖得那么好，出了那么多版本，却独缺 N64 版，制作公司 TAITO 未免大小气了吧。N64 玩家别生气，因为“电车”即将驶进 N64 了！这款名为“电车 GO 2 高速编 3000 番台”的 N64 版，因为硬件功能的提升，除了比大型电玩版、PS 版更漂亮的画面表现之外，还预计对应震动器、N64 专用电车控制器及“音声辨识系统”，玩家除了可以开电车外，还能透过 N64 专用麦克风跟乘客发布讯息，当个更真实的车长。游戏预计今年发售，有 N64 的玩家敬请期待。

NEWS NAMCO 又有好戏 铁拳今夏再挥动

日前 NAMCO 表示，今年夏天 NAMCO 将推出大型电玩版“铁拳”系列最新作“Tekken Tag Tournament”。就目前得到的资料来看，“Tekken Tag Tournament”可能会像 SNK“格斗之王”系列一样，可能有所谓的“团体对战”模式，而且可能还会在比赛中“随时”切换人物，让比赛做战略上的最大发挥。



此外，“Tekken Tag Tournament”还允许玩家做游戏角色格斗技巧的无限发挥，每个人物不再限定他的技巧模式，如果玩家够强够猛，人人都能使出无限段的攻击，技巧的变化也将更随心所欲。至于“Tekken Tag Tournament”是不是前一阵子网络所说的“DC 专用铁拳 3 加强版”，或者会不会增加新人物，可能要等到今年夏天才能知道了。

NEWS SQUARE 为发展 内部施行重大改组！

SQUARE

RPG 的王者，游戏界的超级金字招牌的 SQUARE，自从这几年在游戏界呼风唤雨，名利双收之后，似乎有心往更多元的领域发展，而且成就有目共睹。现在 SQUARE 更将这些发展方向具体化，公司经过重大改组，分成八个子公司，正式宣告了 SQUARE 的壮志雄心。

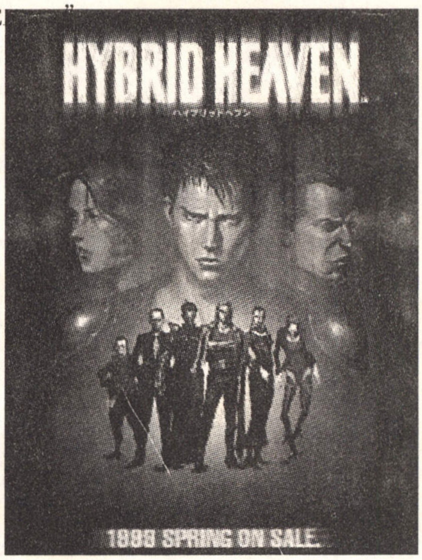
经过这次改组，SQUARE 分成八个子公司，每个子公司都有独立的自主权及财务利润中心制，每个子公司都有自己的发展空间，而且不会受到母公司的干预。

至于游戏这一块 SQUARE 是特别重视，这可是 SQUARE 最重要的黄金产业啊！根据 SQUARE 表示，游戏还是现阶段 SQUARE 最重要的发展重心，SQUARE 不会辜负玩家们的期望，只是未来整个游戏发展方向较以往有些转变，SQUARE 未来将走“精兵制”的路线，每年只推出 2 至 3 款精心开发的游戏，以保证 SQUARE 的游戏品质能精益求精。

而就在 SQUARE 发表言论的同时，日本经济学者及美联社同时指出日本的经济景气正持续恶化中，明年的失业率可能创下历史新低，这次 SQUARE 的重大改组，是 SQUARE 真的决心发展想通吃各个领域，还是 SQUARE 有不可告人的秘密，谁也不敢妄加猜测。这场改组事件，成果如何，只有等待时间来证明了。

SOFT KONAMI 的 N64 礼包 “HYBIRD HEAVEN”

KONAMI 的实力一向有口皆碑，而且对于各个游戏平台的发展一直不遗余力。去年以“BEAT MANIA”、“燃烧战车”……等力作风靡所有 PS 玩家后，今年 KONAMI 眼光又放在 N64 玩家身上，准备带给所有 N64 玩家一些惊喜，而在 N64 上的首作便是“HYBIRD HEAVEN”。

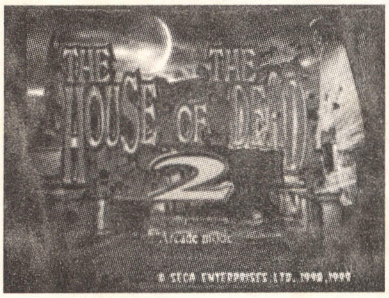


“HYBIRDHE ”是一款讲究真实节奏及电影情境的全 3D 即时 RPG，通过 KONAMI 强力的程式技术及 N64 的硬件处理机能，玩家们将可体验到好莱坞电影那种生死一瞬间的紧张快感。游戏开发小组自信地表示：“HYBIRD HEAVEN”所带给玩家的震撼将远大于 PS 的“燃烧战车”，是一款不可错过的 N64 超大作。

据报导“HYBIRD HEAVEN”有以下几个特点：1. 重现好莱坞电影警匪枪战的紧张过程，让玩家充分体验如同电影般的情节及质感；2. 游戏中随时随地都会有突发事件发生，通过 N64 的硬件，将有不输于电影的表现；3. 灵敏的操作性及介面，让玩家能充分融入游戏的幻想世界；4. 逼真的人物动作、紧张刺激的即时战斗攻防战、真实的地形影响，将改变玩家对传统 RPG 的观感；5. 高度的自由性以及更具自主性的等级成长，玩家可以决定主角身体各部位的成长。

综合来说，在 N64 缺乏强作的今天，“HYBIRD HEAVEN”无疑是一剂强心针。玩家们不妨静待 7 月 1 日“HYBIRD HEAVEN”的降临吧。

NEWS DC光枪有问题 SEGA立刻采取补救措施



SEGA行销系统—Muse近日传真给各经销商有关立体光线枪的修正版交换计划，在传真中指出3月25日部分随同“死亡之屋2”发售的立体光线枪在电视上玩时有瞄不准确的现象，而经过软件重新设定后部分仍然无法改正这种现象。因此通知各经销商可免费为玩家更换，玩家可通过电话或传真直接通知经销商，经销商可立刻通知Muse送上新版的立体光线枪，大约4天即可完成交换手续。Muse也针对部分立体光线枪瞄不准确的现象所带来的不便向玩家致歉。

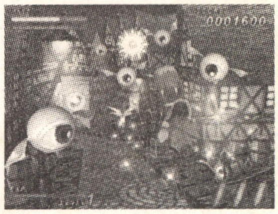
NEWS 为迎合市场 PS准备再次降价？

近日日本游戏网站报道SONY将再次把PS的售价调低，此计划预计将在本月底进行。根据报导，PS主机价格将被下调到难以置信的价格9800日元，约合81美元。另外此报导还对此事进行了分析。报导指出SONY此举有两个原因：1. DC发售后势头强劲，轻松突破100万。2. 为PS2在年底的发售做好准备。至于海外版PS会不会降价，目前仍未有此消息。

NEWS 半导体产业不景气 YAMABA部分半导体部门关闭

四月Yamaha在发布的正式新闻稿中表示该公司将关闭位于日本静冈县工厂的半导体部门，理由是因为经济不景气。该工厂也是负责生产DreamCast Sound Processor的地方，虽然该工厂从去年6月开始到今天已经为DreamCast生产了超过百万片的sound processor，但是Yamaha表示：这对于该工厂的业绩并没有决定性的帮助。因为目前整个半导体业的状况实在太差。Yamaha表示日后DreamCast所需的sound processor将部分交给其他工厂代工，另一部分则交给位于鹿儿岛的Yamaha半导体工厂生产。

NEWS 人气小魔女 全新感觉再次出击！



曾经在Mega Drive、SS、SFC上颇受好评的幻想射击游戏“小魔女Cotton”，一直是SEGA主机的常客，举凡MD、SS、GG…等，小魔女从来没缺席过，当然这次DC也不例外。而这次DC版的小魔女将一反常态，变成全3D的立体射击游戏，玩法类似SS射击名作“飞龙战士”，只是通过DC强力的硬件功能，画面充满童话故事般的幻想趣味，当然画面华丽更胜以往。游戏预计今年11月发售，喜欢小魔女系列的玩家别错过喔！

EVENT 日本会计年度结束 任天堂的实际收益最高！

3月底是日本公司的上一个会计年度（04/01/98～03/31/99）的结尾，出人意料之外，实际收益最高的不是卖出300多万“FF8”的Sqaure Soft，而是任天堂。而且任天堂的实际收益是Sqaure的29倍！这主要是因为Pocket Monster的热卖，而日本媒体也指出Square的成本过高使得实际收益大幅降低，SEGA方面比起上一个会计年度已有大幅改善，已经完全脱离因为Saturn所带来的亏损。

NEWS “生化危机” 再次入侵Play Station

当所有玩家密切期待DC版的“生化危机—指令是搜索”及次世代PS的“生化危机3”时，CAPCOM已经悄悄地进行更恐怖的计划，预计让这股世纪末的僵尸热潮，继续蔓延在PS上……。

根据日本传来的报导，CAPCOM有意在今年秋天发售PS版的“生化危机”新作“生化危机—复仇者(Nemesis)”。故事的背景设定在2代的前24小时，清楚的交代一代及二代之间的故事关连。当然秉承着CAPCOM精亦求精的制作理念及“生化危机”优良的“惊悚”传统，“复仇者”的游戏性一定可以令人满意。所以玩家们在引颈企盼DC及次世代PS版的“生化危机”时，也可以先尝尝这道“恐怖”的开胃小菜。CAPCOM捞钱计划，已经发动！



剑的历史、魂之过去

1999年夏(7月),NAMCO将为DC移植其街机大作《SOUL CALIBUR》,这不仅意味着这两家业界大公司走出了形式上的合作,而且凭借DC的机能,《SOUL CALIBUR》将成为历史上真正第一款移植版超过业务用机版的3D-FTG。在这里,我们为您送上这款“动作史上最自然”的格斗游戏的背景资料,以作为对这个具有历史意义的事件的纪念。



追求SOULEDGE的人们

网眼般交错的探索者

因各种目的而寻找传说之剑“SOULEDGE”的人有许多。但是随着调查的进行,出现了数个在完全不同场所的历史记录中出场的人物。从世界各地并于“SOULEDGE”的推测文献和民间传说中,对于各方面的内容进行综合统计,仿佛在“SOULEDGE”的引导之下,从中可以看出某个特定的战士和骑士、海盗等的名字。对于这些留存于历史上的人际及事件关系,我们尽可能详细的加以图式化。这也许是今后在解说他们动向的基础上的第1手参考资料。

疑惑交错的欧洲

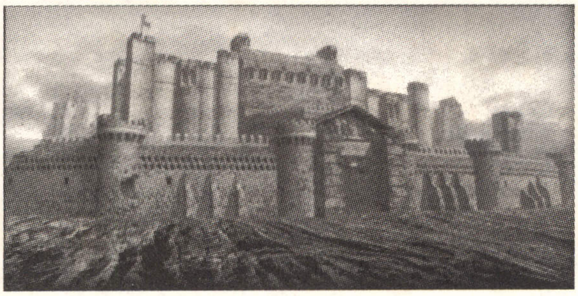
在16世纪围绕“SOULEDGE”的探索中,呈现出更加复杂的形式的就是以神圣罗马帝国为中心的欧洲诸国。从残存的文献可以分析出,至少有5个势力倾尽全力寻找“SOULEDGE”。他们也许是因某种目的,或是某种隐藏的野也而寻找传说之剑。

寻求力量的贵族与富豪们

记录中残留下来的SOULEDGE探索者中,首先应注意的是南意大利豪商布雷克家的党首贝尔蒂。传说中他留有“我怀中没有的东西是不存在的”这句话。具有所有财富的贝尔蒂,最大限度的利用了自己的政治力。他巧妙地操纵官僚、军队和海盗等等寻找“SOULEDGE”。最后又自己编成船队出发寻找“SOULEDGE”。但是在探索中,祖国暴发了由法国和神圣罗马帝国引起的“意大利战争”。作为武器商人进行经营的布雷克家,被两个顾客国家定为了重点攻略目标。结果在党首不在的情态下,布雷克家灭亡了。贝尔蒂再也没有回到意大利。

与此同时,意大利的古董商亚当斯,在一次拍卖中偶然得到了“SOULEDGE”。亚当斯在从拍卖会回国的途中失去了消息。据存于英国海军工厂的航海记录,当时由于剧烈的偏西风引起了大暴风雨,许多船,甚至于战舰也被阻断了航路。亚当斯乘的船也许是遇到了风浪,或是耽误了去路而被海盗的袭击所击沉的。

在欧洲寻找“SOULEDGE”的人都迎来了极不幸的结果。英国的名门贵族巴伦达因伯爵也迎来了同样不幸的命运。提起巴伦达因家,为了得到某个东西而不断花费巨大的财产,最后走向了没落。在这段不幸的没落中也隐含了“SOULEDGE”的影子。从文献中可以判明巴伦达因伯爵对于传说之剑的寻找倾注了很大力量,可以推测巴伦达因家也许是从此走上没落之路的。



◀欧洲的“SOULEDGE”传承,在意大利与西班牙之间有很大的偏差。

蓝骑士携带的是“SOULEDGE”吗？

记录了携带“SOULEDGE”的骑士的文献也被发现了数种。关于这个骑士也有许多事迹，其中最多的是关于一个持有巨剑的骑士的传说。

传说中蓝骑士(也有称苍骑士的)攻击各地的村子及残余村中的人。对于连女孩子残忍杀害的这种恶行，为了击退蓝骑士，领主派遣了骑士团，但蓝骑士只一个人就击败了敌人，这种残杀反复了数次，许多人都害怕地称蓝骑士 Nightmare。这被记在了许多文献中。这个 Nightmare 给人带来的冲击，仿佛就像日本神话中出现的“取子鬼”，即使现代也是恐怖的代名词。

跟随苍骑士的异形者

调查关于蓝骑士的文献，就会发现存在别的异形者的记述。特别在口头传说中，除了蓝骑士的形象，还描写了一些怪物跟随魔王般的人。

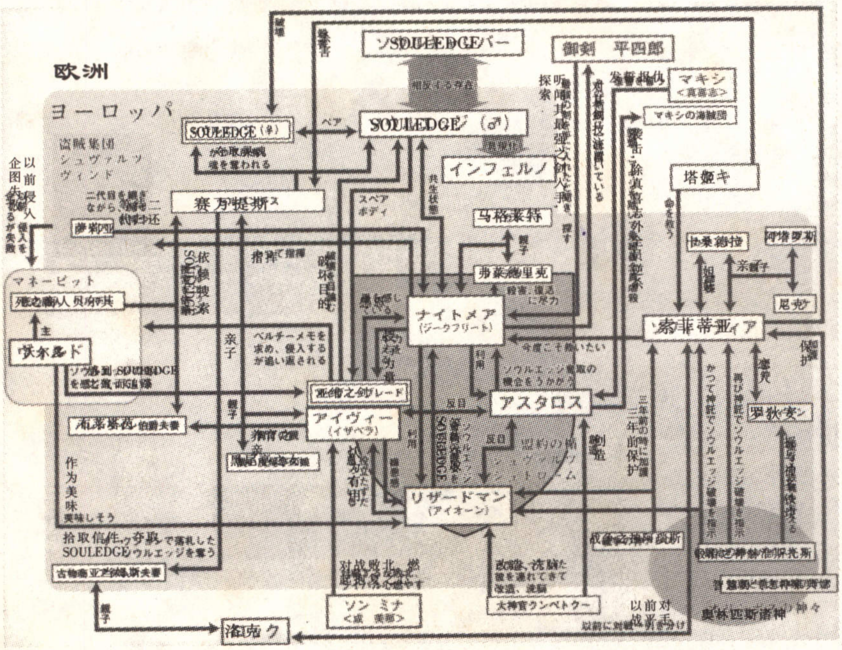
在这些被认为是蓝骑士跟随者的异形中，有许多晰蜴般的士兵。因为关于蓝骑士的文献记录不太多，所以还有岩石般的巨人等多次出现，也算是从者之一吧。但是也有传说见到了晰蜴男子与挥舞巨剑的男人战斗，因此留下了两者是否是同伙的疑问。

另外这些异形者与和青骑士同时期寻找“SOULEDGE”的邪教集团フィグル・セステムス都很深的关系。在被フィグル・セステムス捉住的男人日记中，有“被关在牢中的人相继被秘术变为晰蜴人”的记述。是这个男人在恐怖和药物的幻觉，还是实际举行过使人变为晰蜴的恶魔仪式呢?现在的调查还没有结果。但是在具有药物强化人体和脑技术的现在，是完全可以制造出异形战士的。据说前一段日子在纽约市博物馆中的南美展览，就展示了这种技术的可能性。

以净化、毁灭世界进化为教义的フィグル・セステムス为了给“SOULEDGE”以力量，而借助了蓝骑士的杀戮之手。另外如果跟随蓝骑士的岩石巨人的名字是“アスタロス”的话，这是“类似新人类的人”的意思，与フィグル・セステムス的低等神官奇妙的相一致。这个巨人也许是フィグル・セステムス送来的人吧。

除了这些还有一个女剑士跟随蓝骑士，青骑士与女剑士的关系，主要记载集中于1580年之后。这一时期关于“SOULEDGE”的记载也有了很大改变，女剑士的剑也是鞭一样的异形物，以至于研究者一时认为“SOULEEDGE”是种暗喻。

“SOULEDGE”和奥林匹斯诸神



作为力量象征的“ソウルエッジ”，在记录中却有认为其是邪剑并要破坏它的势力。受到赫淮斯托斯神的24个圣战士，以及别的诸神加护的战士将“SOULEDGE”破坏的传说，出现在各种文献中，在罗马统治下的希腊的神奇迹中有详细的描写。实际上“SOULEDGE”被面包店女儿弄坏等等记录，也认为是吟游诗人创造的吟游诗歌的一种。但是，其中非常详细的描写，当时国力情况和寻找“SOULEDGE”人们的动向，与文献一致的部分有许多，也不可以轻视。

奥林匹斯诸神是フィグル・セステムス所信仰的对象，但也可能是希腊的军神アレス。如果信奉同一神的人进行的是相反的行动，那将具有非常深刻的意义。

シユヴァルツ・シユトローム的秘秘传说

“整个欧洲包围在恐怖中，世人称为‘Night mare’事件。知道这个奇怪事件真相的人很少，且留有的资料也极少。蓝骑士和围绕他的**シユヴァルツ・シユトローム**的盾真存在吗？这里记述了经过数年调查的结果，留给后世的人们。”这个以上面文字开始的文献，是关于长久以来引起真伪纠纷的记载。

约之盾的存在

“塞万提斯之体毁坏时，偶然间因西格菲尔德握了一下剑柄从而逃脱灭亡的命运的SOULEDGE，被认为会保护自己。SOULEDGE这把剑也有意思，作为减少自己与主人蓝骑士Nightmare带来的危险的手段，构成了做为“组织的盾”。但是对于形成盾的人是不具有被组织的意识的，只有Nightmare所持，即SOULEDGE被推测具有盾的概念。”

这是开头部分的精选。明确记述了“SOULEDGE”的所有者及nightmare的正体。因此发现时被认为是后世创作的。但是盾的配置从纹章学的观点来看是正确的，从涉及大范围的“Nighhmare事件”的正确记录中可以看出，这很可能是具有权力的知识分子写下的。

CHIEF・ギユールズ　第一之赤

他是Nightmare的真正父亲。虽是神圣罗马帝国的骑士，但在战败的回国途中被作为强盗团シユヴァルツヴィント首领的儿子所杀害。Nightmare为了报仇，不断让SOULEDGE吸取强大的灵魂之力。

HONOUR・アザール　荣光之蓝

●Nightmare（**西格菲尔德・シユタウフエン**）

持有异形邪剑SOULEDGE，红眼睛的蓝骑士。从这个充满杀戮的眼中，很难找出人类的感情。Nightmare的目的是让父亲复活，为此需要强大的灵魂。在聚集强大灵魂这一点上，西格菲尔德与SOULEDGE的目的是一致的。（后略）

SINISTER・セイブル　灾难之黑

●アスタロス

在跟随Nightmare的异形群中，也有极显眼的巨大身躯。他的正体是邪教集团创造出的ゴーレム，目的是得到SOULEDGE，而并不是忠诚于Nightmare. 他借nightmare之后得到SOULEDGE中介力量的一部分。另一个是为了取回SOULEDGE的力量。企图让SOULEDGE吸取强大灵魂之力，而使最强的魔剑回到主人处。但Nightmare可能也注意到这点。平时离开Nightmare，除去成为敌人的人。

他真正的主人是“执行者”，如果灵魂不足，具有强大灵魂的大神官クンベトクー、甚至アスタロス自己也可能会成为代替。

DEXTER・パーピユア　幸运之紫

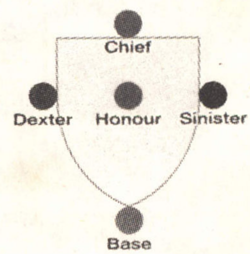
异形群中只有一个人类，是时常仕奉在nightmare一侧的女性。据说使用的是把蛇形的剑。

在创造这把异形剑时，nightmare给之以力量，这可能是她感恩而采取的行动。她是巴伦达因家的幸存者，目的是破坏SOULEDGE。她没有注意到Nightmare是SOULEDGE的所有者，被安置在了一旁。

雌雄的SOULEDGE在试图作出邪剑之子时，曾让受到邪剑之气而充满邪气的塞亏提斯造出一个孩子。这个孩子就是亚维，她母亲从西斑牙逃出后悟到了自己的死期，刚生下她就将其放在了贵族家的门前。

有人认为亚维是SOULEDGE选择的预备宿主。因此尽管将怀有破坏SOULEDGE的她放在身边很危险，但还是要与之一同行动。





▶盾面部位的称呼

BASE・ヴァート　卑劣之绿

シユヴァルツ・シュトローム被称为异形群的最大理由，就是有许多被目击的晰蜴人。其中的首领，做为人类时的名字叫アイオーン・カルコス，是希望破坏SOULEDGE的赫准斯托斯的一个圣战士。与アスタロス同样是フィグソレセステムス创造的，目的同样是夺取SOULEDGE。虽都处于邪教手下，但与アスタロス不同，他是大神官クンパトクー的忠实奴仆。

在Nightmare的指挥下，做为实施部队夜夜残杀。但是也留下了杀戮的痕迹而被亚维跟在之后。

以上是“シユヴァルツ・シュトローム盟约之盾～SOULEDGE和Nightmare，以及关于其组织的报告”中关于“Nightmare事件”的大致内容。自从发现以来，此文献就长期进行着是大发现的真书，还是少有的伪书的争论。

不持盾的骑士Nightmare的幻之盾“シユヴァルツ・シュトローム”。这时nightmare的正体，西格菲尔德是成为“シュヴァルツヴィンド盗贼团的首领的记录具有很深意义。要辨别文章的真伪还需要很长时间。但是，它与别的文献的内容很吻合，又可以填补许多空白之处，近几年随着对文章的解析，也许下出结论的日子已不远了。

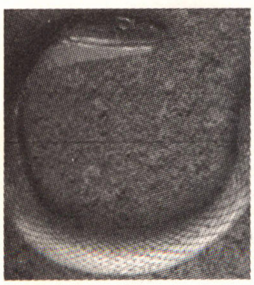


埋在历史阴影中的邪教集团

曾有称作“**フイグル・セステムズ**”的谜之邪教集团。此名字在他们自己的语言中是“正常流动的守护者”的意思。与寻找“SOULEDGE”和欧洲的“Nightmare事件”有很深的关系，到底目的是什么呢？先从他们信仰的教义中验证这个教团。

连神也是毁灭对象的恐怖教义

“フィグル・セステムズ的起源可追朔到公元前很远，在成立这最初信仰的是黑海沿岸的土著神。这个作为一种破坏神的神，后来被收在希腊神话中作为军神アレス。但是作为教团原型的集团却并不信仰希腊诸神，只是注重アレス神本质中“破坏→再生”的一面。因此他们信仰的对象渐渐转变为教团语言中意味着“执行者”的“パルギア”，从而脱离了希腊诸神并独自发展。这个“パルギア”在教团很久的历史中渐渐失去了原有的名字，最近又出现认为“アレス”和“パルギア”是同一种的不同面的说法。在教团神殿中把蛇作为主题雕像，这被认为是司管再生部分的对别的神的信仰的残留。



在欧洲大规模的宗教镇压后，“フィグル・セステムズ没有被除去。他们转入地下逃过了镇压，从此教团在历史的舞台上消失了。但是尽管巧妙地躲过了人眼，但仍吸收了亚洲思想独自发展着，他们的活动持续到了16世纪。

所有东西的破坏与再生的反复，是在教义中的“フィグル・セステムズ”。他们企图毁灭世界达到人类的再生，是有终结性的世界观。

连神也要被灭而达到世界开始再生的这一信仰，意味着信徒自身也被毁的命运。在高等神官间展开了是否与破坏一同迎接灭亡的争论，这成为神官权力之争的火种。在教团内出现了进行局限性破坏教义假名于大义的人。

讲述独自语言的奇异教团

在教团中有团员使用的特殊语言。通过假设为“神官语”的这种语言可以避免来自外部的干涉，保持教团的秘密性。在这个语言中，有高等的文字体和低等的口语体。高等神官的文字体是与他们崇拜的“パルギア（执行者）”对话时才使用的神圣的语言，只有高等神官才可以使用，另外只限于需要出声的仪式，违禁者将被处死。这与

日本的言灵信仰、语言中具有灵力很相似，此外，只有高等神官语才有文字。

下等神官语的口语体是在入团式等神官同士间使用的，这种口语是文字体发言的简略化，教团名“フィグル・セステムズ也是文字体中“ピグルクセステス・ムンズ”的发音。但在新参加者引见给“执行者”时等重要仪式仍使用文字体。

这种语言体系很复杂，除了一部分高等神官，连一些神官也只学会了口语。一般信徒连口语也不理解。

最强的大神官　クンパトクー

教团是由一个领头的大神官和40个小神官进行运营的。大神官之下有座长神官七人。再下有平神官二十几名，是金字塔状的权力构造。平神官在各座长神官手下各几人。他们从事布教以至暗杀、诱拐等教团内所有复杂的事。座长神官主要起辅佐大神官的作用。至于普通信徒，拥有连教团干事也不能掌握的数量，要正确推测受镇压而隐藏起来的实际数目是不可能的。

座长神官做为其象征具有日、月、水、金、火、木、土等星星的名字。当时当然采用的是天动说，作为宇宙中心的不动的“地球”成为了大神官的象征，统计其教团有预言、魔术仪式等重要的祭典。

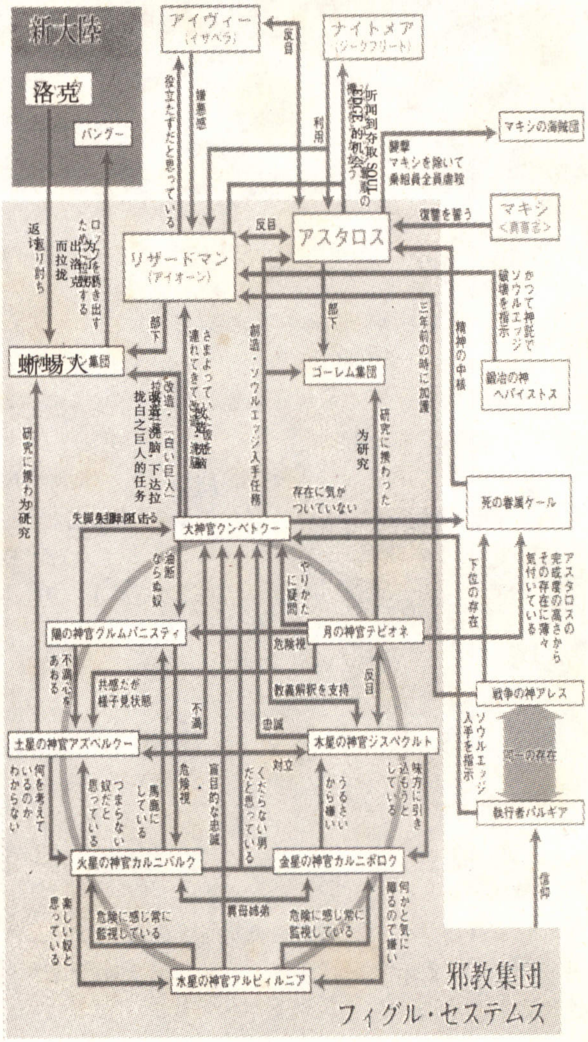
在教团长久的历史中具有最强权力的是大神官クンパトクー。被称为“看透一切的人(キュムメールパイエルツウク)”的此人出身不详，在文献中出现是从他成为教团座长神官开始的。

クンパトクー接受启示成功完成了“パルギア”降临的仪式，由于这一大功绩，他进升为大神官，记录中前大神官则被净化(杀害)。这是以破坏与再生为教义的教团的情节。

在至今所发现的教团遗迹中，残留了画有蜥蜴头的男人们样子的壁画。在研究者间称为“蜥蜴人”的这些男子，在クンパトクー手下进行所有的谋略。在他们语言中的“类似新人类的人”是在人造人中加入灵魂而成功的，并不会动摇教团的基础。

这个叫クンパトクー的男子是个野心家，由于他成为教团之首，教团的活动变得更加过激，关于“SOULEDGE”的探索有积极的关系。在“nightmare事件”中被目击的蜥蜴男多被认为与“蜥蜴人”是同一者。因此有人认为教团采取了符合教义的行动而帮助nightmare。但并没有クンパトクー得到SOULEDGE的记录。考虑到教团是隐藏在历史中的，伟大的クンパトクー寻找“SOULEDGE”失败的看法更加稳妥。





渴望“救国之剑”的李氏朝鲜

受到邻国威胁的李氏朝鲜，将国家命运寄托在传说中的“救国之剑”。

在此以李氏朝鲜·琉球王国为中心介绍当时亚洲的形势。在远离欧洲的亚洲地区也流传着 SOULEDGE 的传说吗?

”救国之剑”SOULEDGE

16 世纪的亚洲由于不断的战乱，使各国一直陷入政情不稳的状态。在同样群雄割据的日本，终于将由织田信长达到统一了。统治了国内保持住军事力量，不久就可以寻求新的版图了。而统治朝鲜半岛的李王朝，也发现了这种形势。

朝鲜半岛的历史，可以说是来自邻近诸国的侵略与战斗的历史。明白不久细田信长将统一日本的李氏，着手组织起以水军提督·李瞬臣为中心的组织。爱国忧民的年轻人们相继加入战斗队伍。同时海岸线开始了要塞化，设置了海岸防卫队等，希望强化防卫力量。李瞬臣在壬辰之乱·丁酉之乱中很活跃，开发了可称为浮动要塞的龟甲船，也是强化防卫力的一环。

也许某时日本会派出侵略军，让人们更加紧张的是海盗的活动很活跃，在这样的混乱的社会状况下，从西方传来了“救国之剑”SOULEDGE 的传说。治理混乱，击退邻国威胁的“救国之剑”传说，不仅是疲备的民众，连权力者和知识阶层的也都相信了。终于李王下达了寻找“SOULEDGE”的命令。人们开始寻找“救国之剑”的喜悦及狂热，都可以从众多庶民的手记中想像得到。

亚洲的 SOULEDGE

不仅李氏朝鲜，在亚洲各国也流传着“具有不逊于任何东西的力量的剑”的传说。随着欧亚的连接，海陆丝绸之路的交易，这把传说之剑被亚洲各国所了解。

作为亚洲圈内国是寻找 SOULEDGE 的一个代表，李氏朝鲜的探索队由于海上交通不安全，而沿陆路西行。此时的搜索中有记录，证明在蒙古高原的沙漠地带，他们遭遇了寻找“SOULEDGE”的武士。要保卫祖国的剑被敌人所寻找的报告，震惊了李氏朝鲜。

此时的探索中，李王连关于“SOULEDGE”的线索也没有找到。此后，在打探东方邻国动向的同时，又下达了再次寻找“救国之剑”的命令。把“救国之剑”带回祖国的想法是万民共同的愿望。记录中除了受令的人之外，还有许多年轻人开始旅行。其中也有由成家式太刀术而闻名的成式道场的一个女儿，成美娜。连年轻女性也外出，也许是因为忧国的心情吧。

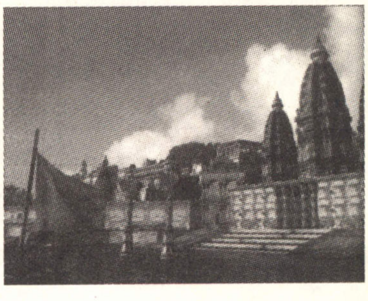
在别的国家中，关于“SOULEDGE”的传说，有“英雄之剑”、“带来永远生命之剑”等多种模式。还有“受咒之剑”、“邪剑”的反向看法。但是李氏朝鲜一直坚信“救国之剑 SOULEDGE”。在邻国明也有特定事件长期传承的情况，也是关于亚洲“SOULEDGE”的研究中的重点。

静观“SOULEDGE 骚动”的硫球王国

与李氏朝鲜的“救国之剑”的传说相反，当时称为外国之一的琉球王国，却有相异的“SOULEDGE”传说。尽管有许多记录和传说，但琉球的琉球王或贸易商人并没有关于寻找“SOULEDGE”的命令的记忆。与发出寻找“SOULEDGE”的命令的李王和明皇帝都有交往的琉球王，并没表示出对“SOULEDGE”的兴趣。与传说“SOULEDGE”之地很近的葡萄牙进行交易的商人们，对于“SOULEDGE”的传说都当作了耳边风。

没有公然寻找的原因之一是跟有“SOULEDGE”之后展开的关于奇特的”Nightmare”的传说。

当时发生了属于琉球王国的贸易商一族的船长，受到岩石般巨人攻击的事件。之后船长跟在巨人之后来到欧洲，并把遇到巨人和蓝骑士，以及关于“英雄之剑”的传说都写下来送回故乡。在与那霸的旧家中传下了此段记录，由于他信中的忠告，琉球人打消了寻找“SOULEDGE”的想法。



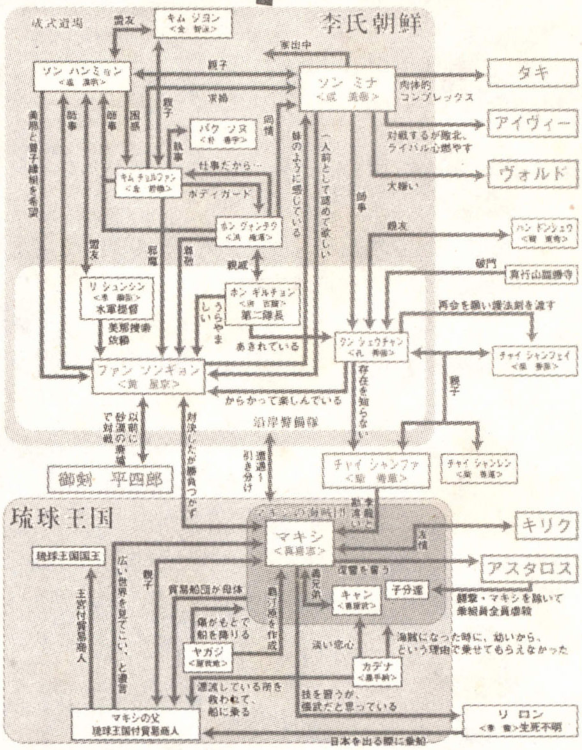
东西情报交错的印渡

同样是在亚洲，印度的传说也有很大变化。虽有学说认为一切传说皆以印度为原点，但相反这是东西方传来的“SOULEDGE”情报的交差点。还有与“SOULEDGE”直接相关的人也来到了印度的传说。可以确信，印度是向东亚传播的“SOULEDGE”传说的中转发源地。

在冲绳发现的文献，也是唯一目睹“SOULEDGE”相关者的记录，是由前面的船长写下的，这正是在远离本国的印度海港发生的。

在这个印象的海港中，还发生了人一样大的蜥蜴引起的攻击事件，留有许多目击证词，在事件后来访的茶商的书简中，还有コモド(因世界最大蜥蜴生息而闻名的印尼地区的龙来了，在街中引起大乱的记录，这个大蜥蜴可能是别的文献中的“蜥蜴人”，但真伪难辨。





明皇帝坚持的剑的正体是?

明神宗万历帝不断派出“英雄之剑”的搜查队。在这固执的探索中有何种动机呢?另外一夜间化为废墟的名刹·真行山临胜寺，与“SOULEDGE”有着因果关系。这里验证亚洲最大帝国与“SOULEDGE”的关系。

击退倭寇与一石二鸟的行动

世界各地关于“SOULEDGE”的记录多是在16世纪末。连具有亚洲霸权的明帝国，也勒命进行着“SOULEDGE”的探索。

当时的明朝从太祖洪武帝建国已过了二百多年，号称兴盛的大国也开始出现衰弱之势，受到倭寇的侵害在增大，年轻的满州人努尔哈赤又在东北举兵，不断出现新灾难的明帝国，与邻国李氏朝鲜同样，对“SOUEDGE”很感兴趣。

如在当时的海盗秘密贸易中得益，明是不会视之为问题的。但是频繁进行略夺的倭寇，终于灭毁了沿岸的渔村和港口。此时的青年皇帝神宗，为了救助民众同时复兴国力发出了勒令。就是向倭寇发源地日本派出刺客，刺杀首领阻止倭寇的侵略。

在刺客中有使用改良双节棍加飞燕武器的人叫李龙，对于李龙在暗杀的同时，还下达了寻找西洋传来的“英雄之剑”的密令。这把“英雄之剑”是邻国李氏朝鲜的“救国之剑”，不难想像意示着其是“SOULEDGE”。于是明也加入了“SOULEDGE”的争夺战。这也可认为年轻的皇帝做为权力的象征寻找剑，由于这只是传说，为什么要送探索使者去日本还是个谜。



暴走刺客失踪的目的

潜入日本的李龙，怀着与皇帝同样的想法，积极进行寻找“SOULEDGE”和消灭倭寇的行动。收集了一定关于“SOULEDGE”的情报后，便采取了不仅是倭寇首领，连将来会危害祖国·明的人，例如知名豪族，大名等也打倒的天谋行动。

这样欠缺理论性的行动是不能一直行得通的，在攻击甲裴豪族时受到了反击。在当地的记录中，“进行山猎的人受到攻击”。但是在当的记录中尽管李龙受了重伤，他还是活了下来。

在休养的过程中，他不断受到剑士的攻击，为了复仇又回到了大陆。当时有个弛名日本的剑士御剑平四郎来到了大陆，李龙出于在日本的行动，要消灭所有剑士，首先要除掉御剑。

李龙在日本的行动无视勒令，因而触怒了皇帝，在派出寻找“英雄之剑”的第二队，对张武下达了除去李龙的指令。

第三队开使寻找之旅

张武在对“英雄之剑 ”的寻找同时，着力于对李龙的寻找，因而迟迟没有进展。在琉球贸易船的船员手记中留有张武的名字，可见为了追迹李龙，他往来于大陆和日本之间。这个交易船的船长可能也是在印度受巨人攻击的人，与寻找“SOULEDGE”相关的人在此交错了。

一直没有进展，寻找“英雄之剑”的工作日益紧迫，皇帝用自己的亲卫队组成了第 3 个搜索队。有趣之处是为了进行秘密寻找，第 3 队在远离首都之处装成京剧团进行移动。

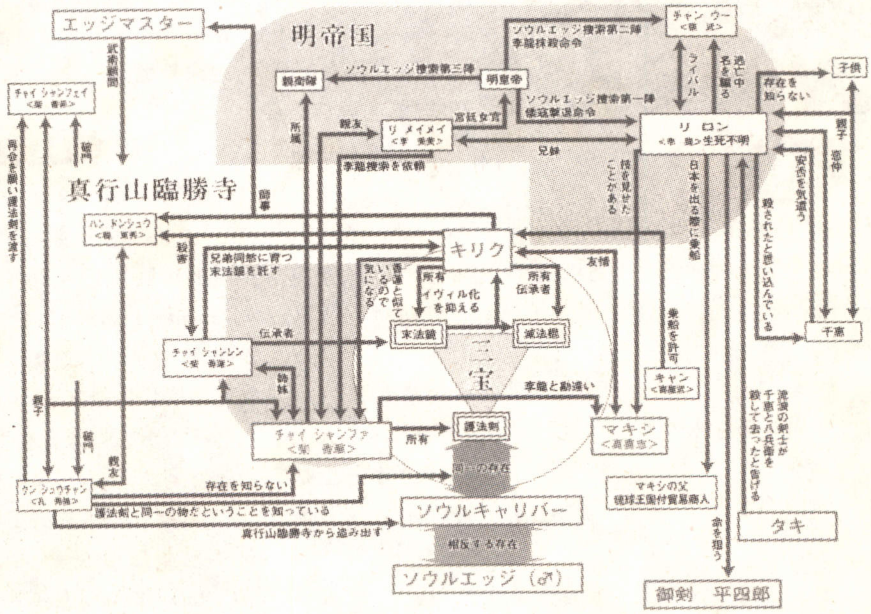
第三队中人们抱有希望的是京剧团中的花旦、柴家的女孩也参加了。提起柴家，是代代武人之家的名门，不分男女皆有武艺，世人皆知，这个柴家女孩，香华虽然是女性，但武艺可欺凌亲卫队，因此被召至皇帝身边。

一夜消失的武术名门

自古以来做为棍术、剑术总起源山而闻名，且历史上出现过众多豪杰的真行山临胜寺。其名字被埋在历史长河中已很长时间了。几乎在一夜间变为了废墟，由于寺僧与周围村长皆善武艺，要攻陷此寺是很难的，因此这成为武术世界中一个长久的谜，这个传说之寺在关于“SOULEDGE”的记录中也出现过多次。一夜间村庄荒芜，居民无踪……。在日后的研究中可看到许多受到イウィルスパーム影响的地方。难道临胜寺也发生了同样的事情。

据说惨剧中幸存的只有一个叫キリク的年轻人。这个年轻人在“SOULEDGE”的研究中，也是一个 keeper son 应引起注意。在 16 世纪后半关于“SOULEDGE”的文献的人名中，一定可以找到他，有许多研究者对这一特异性很感兴趣。另外明寻找“SOULEDGE”第 3 队中的柴香华，解散了伪装的京剧团，开始独自行动。

记载中临胜寺有“灭法棍”、“末法镜”、“护法剑”三大圣武器。其中的棍与镜由棍的正宗继承候补者キリク所有，剑的去向不时，在イウィルスパーム攻击时失去的此剑，意味着什么呢？或者这把剑正是明十四世皇帝神宗寻找的“英雄之剑”吧。



来自极东之国的人目标是持剑者

16 世纪末的日本，从“SOULEDGE”的发源地欧洲，传说之剑的故事也传到了东方的这个国家。在记录中没有组织却有许多人在寻找剑，这是为什么？他们寻找“SOULEDGE”的理由是什么呢？

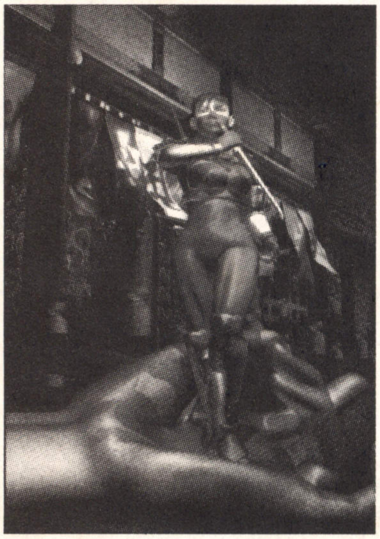
崇尚剑却没有国家进行搜索

崇尚刀剑的武士之国，日本，在这个国家中从建国的神话时代就供奉着神器·草稚剑，以现热田神宫中祭袂的“草雉之剑”为首，被神化了的剑为人所敬仰。镰仓时代时为统治阶级的武士，主要也使用刀，作为武功的奖赏赐给臣下铭刀是必不可少的。因此寻求“SOULEDGE”渡海去遥远欧洲的人也不少。

尽管国家也考虑了这种刀剑的重要，但仍没有像邻国朝鲜和明那样举国寻找“SOULEDGE”的记录和文献。世上发现的“SOULEDGE”寻找记录，集中于 16 世纪后半。此时的日本正是本能寺之变织田信长死后，丰臣秀吉统一天下的时期。处于统一之前，且权力争斗激烈的日本，要举国出兵海外是非常困难的。

在日本，统治阶层组织的搜索的记录几乎没有。但是称为シノビ的记录。现在来看，虽没有与国家相关的形式，但这些シノビ的行动也许是举国探索前的准备。

得到“SOULEDGE”的人



世界各地都留有可看出イウィルスパーム的影响的记录，日本也有相类似的东西。这就是日本民间古代口传下来的古代恶灵具体化的称为“猛怒妖”的大妖怪。这个妖怪在イウィルスパーム降临的时期被解开封印，并在附近引发大乱。

封住“猛怒妖”的年轻女性，一种说法是シノビ。她为了寻找“SOULEDGE”前往欧洲。这个名为“塔姬”的年轻女性的记录存于欧洲各地，凡是出现塔姬名字的资料处于无矛盾的位置，认为在中途曾回国一次更妥当。但据传每个シノビ队都有一个名字，因此分散于欧洲各地的塔姬这一日式名字，有许多人认为是多个人的名字。此外还有些塔姬得到了“SOULEDGE”或是类似的刀剑的记述。据说在退治妖魔的神主的面前，恶灵不用吹灰之力即可一刀两断，记录中其具有“击退的怪物全是从未见过”的力量。是可对抗人们从未见过的妖魔的剑。此时她使用的可能是“SOULEDGE”吧。事实上关于“SOULEDGE”的传说，记录，从塔姬回家时起就一下子增多了起来。也许是她或是她们中的一人把“SOULEDGE”带回了日本吧。

寻求强大之剑的两个武者

寻找“SOULEDGE”的人很少会大声讲出其目的，但兵法家御剑平四郎却是少数中的的一位。作为兵法家闻名的他，被丰臣秀吉派往能岛村上氏的居域，负责村上水军前往大陆的约定，为了寻找传说中的大剑“をうるえっじ”而开始旅行。之后回到日本在与火枪的对决中失败，为了对抗火枪他学会了“居合レ”剑技。当时日本的火枪是火绳式的，在欧洲已是旧式火枪，可破坏火的剑技已是让人恐怖的手法了。他为了完整此技，再次出海去寻找最强的剑。

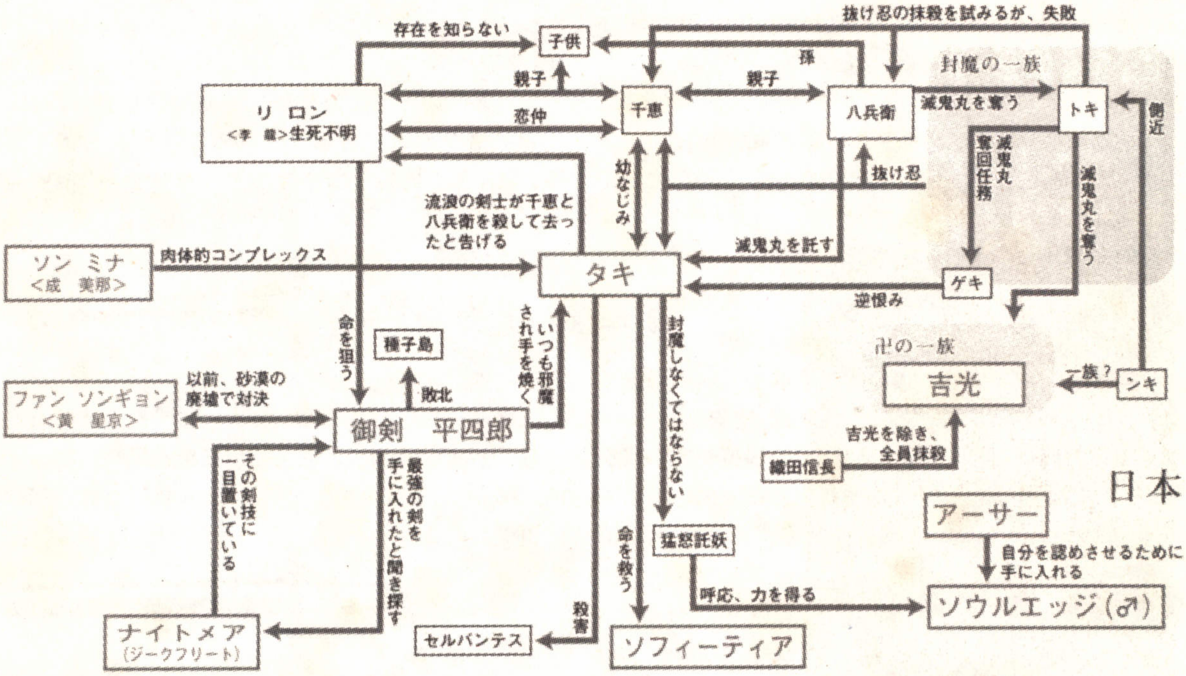
此外还有一说是除了塔姬和御剑外，还有一个在寻找“SOULEDGE”。他被称为“吉光”，是异形的武士。从流传下的绘画和记录中可以看到一个形象奇特的人。在 Ningtmare 出现的地方，之后也被屡屡看到，虽然只限于夜间，但也可能与蜥蜴人同样是“Nightmare”的从者。此外剑形和旗状物的旗子，也让人推测为日本的武士。

在富士山脚藏有称为“卍”的シノビ集团。他们不属于任何势力，一直隐藏着他们的秘术，但某日却突然失踪(或是因某个理由被毁了村子)。一说是吉光，也有人说是シノビ集团中的一人，也许与塔姬同样做为寻找“SOULEDGE”的先锋被派往了欧洲。

谜之同伴分裂和出兵日本

前面讲过塔姬可能得到“SOULEDGE”。证据之一是称为塔姬一族的首领一直在追踪塔姬所持的灵刀灭鬼丸。曾回国的塔姬(或是其中一人)离开了シノビ集团后又开始了欧洲之旅。从多纪的指示中可看出追踪她们所离的シノビ集团封魔众的形迹，这可能是为夺取灭鬼丸进行的行动。这个灭鬼丸会是称为“魂刃”的“SOULEDGE”吗?

塔姬离开封魔众后,与“猛怒妖”进行战斗,在战斗之地方广寺留有记录。提方广寺,与秀吉有很深的关系。靠情报战获胜的太阁秀吉,对于邻国朝鲜举国寻找,大明帝国下达命令的事自然都会知道。历史之谜中的一个就是第二次出兵朝鲜。由于连续出兵,日本国力大幅下降,因此出现了为夺取情报寻找“SOULEDGE”的看法。如果这样,シノビ的派遣也许是按照他的计划吧。



黑暗世界中的异能集团“封魔众”

在研究关于“SOULEDGE”的文献时,屡屡会出现东洋女性塔姬属于的谜之集团·封魔众。这具备了忍者那样地位和体术的集团,据说也是日本少有的封魔师集团。

如果调查这个封魔众,你会发现这是个惊奇的职能集团。

持续封魔的孤高一族

16世纪的日本有被称为“透破”或“乱破”的战国时代，之后由忍者或是シノビ组成的异能集团又很活跃。大多数忍者贪图成为都有擅长谍报活动或游击活动的家臣武将。其中有像伊贺的服部家那样活跃的武将一族。而另一方面，也有隐藏绝技,在隐藏之处悄悄渡日的人。具有超越各忍术流派的体术，并掌握封魔术的集团—这就是封魔众。

这个本具有长期封魔师历史的一族，在与魔的连续战斗中封魔能力与体术都有提高，可以说是当时最强的シノビ集团。

当时的シノビ很多，但平时都过着半农半武的生活,而封魔众却靠封妖魔生存。

专家职能集团

关于“SOULEDGE”的文献中反复出现的塔姬，据说也属于封魔众。封魔众实际上分为进行封魔战斗集团的“封部众”，和善长封魔武具锻造技术的“冶部众”，另外还有连一族的首领也不知道的“里部”组织。一旦首领引发了一族的危险，连首领也因牵连而辞职，在关于封魔众的调查中发现有内部监查的存在。集团内部的关键是在本家中分散口传下去的。这种分散口传是避免一时遗漏了一族历史的周到的方法。

由于这些口传集中于与“SOULEDGE”关系最深的16世纪后半，因此不应是单纯偶然的现象。

[冶部]

锻冶刀的集团。对武术和忍术也熟练，虽不能对妖魔使用，但却有超过其他流派シノビ的本领 。冶部之首是ユンカイ。

[封部]:

实际进行封魔的集团。具有超过冶部的シノビ的术，擅长关于魔物的知识和对处方法。

“里部”

具有只有首领才知道的性质，代代的里部之长都 要求被公认具高尚人格和实力的人才可以极秘密加入组织，平时做为冶部或封部的一员活动。其数目很少有超过5人的。里部之长是由前代之长秘密任免并悄悄就职的。不仅是擅长战斗的战士，也有可能属于冶部，也有是女性的时候。

[尉部]

叫多纪的男子成为首领 时组成的首领直属集团。团首领的命令被派往各地，但与封部不同其目的不是封魔。因任务不同行动也各异，所以有4个首领。这些首领并不互相帮助，而是部下只效忠于直属的首长。

超越其他流派的シノビ的卓越的技

在与妖怪战斗中修炼出的封魔众的术，比别的流派シノビ的技要丰富得多，像苦无、手里剑、吹矢、锁分铜等别的流派的暗器，很多人都精通。还有许多擅长铁爪或铁块组成的巨大手足，或是大铁槌般别门派没见过的武器的人。封魔众的术包括冶部的武器制造技和封部，尉部的卓越体术。

此外，毒的专家、擅长自由使用粉制火药的炎术的人，药物知识优秀的人，甚至使用笛子操纵小动物、鸟、虫的人都有。从封魔的名字出可看出，有极善幻惑、催眠术、咒诅等技的人。

塔姬得到的剑是“SOULEDGE”吗？



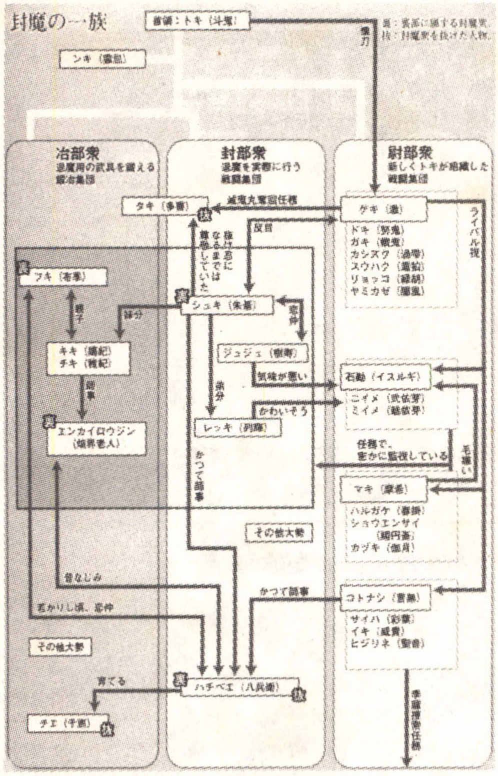
塔姬在封魔众中，有时是封部，有时又属于冶部。从冶部之长エンカイ处，塔姬学会了锻造技术。但从这两个技术的学习难度上来考虑，同时学会两种技术是否可能，还值得怀疑。封住日本各地妖怪的年轻女孩，如果塔姬是一个人，那她将是个少有的奇才，甚至可说是妖怪了。

封魔众甚至受到了可封住妖怪，或是与之对峙的高僧或神主的敬畏。据说他们代代本传着灵剑“灭鬼丸”。表面上平庸且钝的灭鬼丸却具有奇特的灵力。如果其力量被放出，可以与灵力极高的人相比。

灭鬼丸曾为封魔众首领侯补的八兵卫与女儿千惠一同带出故里。首令多纪让手下人搜寻二人，负责此任务的是塔姬。但是据说被某人抢先，“灭鬼丸”于是就不知去向了。

夺走灭鬼丸的犯人是千惠的恋人，一个中国人，封魔众对之进行了追踪。与此同时，塔姬却突然间渡海前往欧洲，她注意到了一把成为“魂刃”的剑。而 把“魂刃”正是“SOULEDGE”。

在回国后的塔姬手中，与爱刀裂鬼丸一起又出现了一把剑。不可思议的是塔姬与八兵卫同样离开了故里，并受到封魔众的追击。于是



她又前往欧洲。

灭鬼丸是什么呢？八兵卫与塔姬为什么离开了里呢？塔姬再次去欧洲的理由是什么呢？"灭鬼丸"即"魂刃""SOULEDGE"吗？封魔众中今后仍有许多是"SOULEDGE"传说的研究对象。

"SOULEDGE"传说中的关键词

研究关于"SOULEDGE"的传说进行调查，其中会出现许多应了解的人物和事件。

这里做为其中的补充事项，介绍了解"SOULEDGE"时很重要的关键词。

人物

EDGEMASTER

对真行山临胜寺的修行者教授最终奥义的武术顾问，精通所有武器的人。有人认为EDGEMASTER是长年参加临胜传授仪式的武术顾问的职务名字。另一说法认为是慢慢地一直生活着的同一人物的名字。

船长·塞万提斯

只攻击敌国商船，破坏通商，应说为是国家公认海盗的私掠船。塞万提斯是这么一个私掠船船长的儿子，父亲受到经过伪装的战舰的背后攻击身亡，由此他成为了个残忍无道的海盗。

以西班牙港口为根据地组成海盗团。船长·塞万提斯和エイドリアン号的名字，成为大西洋中恐怖的代名词。残酷的战斗。就连西班牙无敌舰队(アルマダ)也不愿与之战斗。

某日船长·塞万提斯和他的海盗团都夫踪了，其根据地"黑尻尾亭"也化为废墟。

蜥蜴人

邪教集团フィグル·セステムス造出的人一般大小的蜥蜴男。蒙着大蛇的皮的战士据说是由人改造的。有许多个蜥蜴人的记录，在其记录中，也有许多关于使用了短剑的单个记录。

张武

明皇帝派出的寻找"SOULEDGE"的第2队。与教授追踪迷之男性来到欧洲的マキシ节棍入门的男子是同一名字。

赫淮斯托斯

希腊神话的锻治之神，奥林匹斯十二神之一。奥林匹斯诸神使用的武具和剑，只有他才能细致作出。

事例

イヴィルスパーム

16世纪末降临世界的一种魔亲，被イヴィルスパーム侵人的人们憎恨自己以外的人，互相杀戮。イヴィルスパーム降临时，世界各地都发生无人化的情况，当然其中也包括了黑死病，流感和饥荒。从世界上几乎是同时期发生的，可以想象有大量イヴィルスパーム降临。

"Nightmare"事件

16世纪末把全欧洲卷入恐怖的是由红眼睛的蓝骑士引发的连续屠杀事件。异形的右腕中握于一个显眼的巨剑。由于其外形和残忍的行为，蓝骑士被人们称为Nightmare(恶梦)。目击证明很少，几乎只是传言。

用语

三宝

明帝国的真行山临胜寺的寺宝，分别为灭法棍，末法镜，护法剑。每件宝物分别传给获得许可的继承者，聚齐三首就可见到真正的力量。为了不让护法剑为恶人所利用，把它远离了另外二宝并改变了样子。

シュヴァルツヴィンド(黑风)

在神圣罗马帝国德国地区的シュヴァルツヴァルト(黑森林)附近行凶的强盗团。团长是西格菲尔德·シユタウフェン。

万广寺大佛殿

天正17年丰臣秀吉下令建造。此寺的地下藏有以千年树龄之文杉为支柱的大佛殿。收缴来的武器被溶化铸成大佛。中央有个巨大的风水盘，执行数种咒术。

受イヴィルスパーム的影响，妖怪·猛怒妖选择的决战之所就在此大殿。

マネーピット

一直在强盗，海盗间传说着的传说中的宝岛。据说是航海中消失的豪商，ブルク家之主见尔蒂所造。地下部分中集合了世上的财富，由于有谜之看门人，很少有人能平安归来。

人类最古老的感情是

恐怖 —H. P. 拉伯克拉夫特—

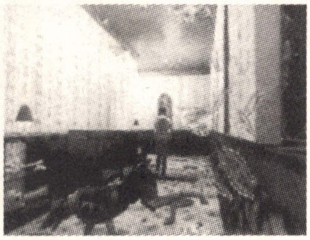
HORROR GAMES PEFECT
恐怖 GAME 完全读本 ISSUE

喜悦，悲伤，愤怒。在种种强烈感请之上的被称为恐怖。以这种恐怖为题材的游戏都于本专辑中再现。

恐怖游戏的基本要素

寂静的恐怖游戏场景来临

“BIO HAZRD”能受到广泛欢迎的原因之一，便是全篇中飘满着的“恐怖感”。如电影一般的异形突然袭击的演出，驱使各种道具、随时面对着可能倒下的杀机，这便是这款游戏随时能让玩家感到“乐趣”的魅力所在。这部作品所提供的恐怖世界，到处渗透着寂静的气氛。而在这个特集中，就为您全面展现恐怖游戏的特点和其特殊的魅力。



可称为古典的恐怖因子群

恐怖的剧情和事件可能即是较早恐怖游戏的主干。旁边即是日本的游戏杂志《ファ三通》所监制的系列作品《ファ三通探侦俱乐部》的系列第二作。这部 AVG 游戏即采用了当时流行的指令选择式，是有着鲜明推理色彩的作品。在流程演出间有大量恐怖的杀人事件发生，并且也存在许多有关幽灵传说的怪谈。



恐怖游戏的基本构成是什么？

恐怖游戏在构成上来说，都具有让各种玩家感到恐怖的“外形”。在以下罗列的三个特点，都可称为恐怖游戏所具有的三个定义。只要先读这三个分析点，便能在大体上对恐怖游戏的概念有所了解。

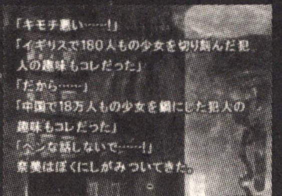
1. 与风格无关

让玩家有恐怖感存在的游戏，基本上与风格没有多大的关系。这类游戏大多数有向 AVG 和 ACT 靠拢的倾向，什么样的风格，针对这类系统而言，都是很合适的。



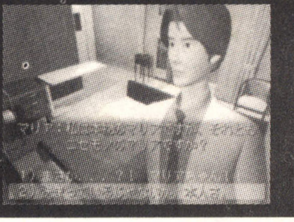
2. 让人感到恐怖的主要敌人

有着僵尸与吸血鬼登场，似乎能一下子给游戏带来强烈竞争的格斗游戏的意味。然而最重要的是这类事物也能引起一般人的恐惧感觉。似乎现在的恐怖游戏，在设计时都不能离开这些。



3. 超自然的恐怖和精神变态者的存在

幽灵、僵尸、怪物……这类题材在恐布游戏中大类出现。然而，带给人恐怖的元凶并不仅限于此。我们人类自身所带有的阴暗心理和某些精神上的变态者也被称为现代的恐怖物。



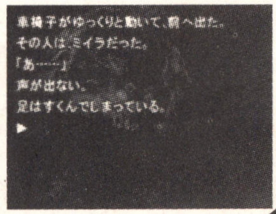
究竟存在何种类的恐怖游戏?

恐怖游戏在这种程度上的定义之外,还在系统上有诸多可俱思考的分岐点存在。

大体而言,较粗线的分法可暂列为两类。“BIO HAZRD”在3D空间展开故事,可称为ACT+AVG类型的游戏。而另一种即是像“弟切草”那般,并无动作存在,只是纯粹以文字和映像展开惊魂动魄的冒险,这类依靠情节给玩家带来刺激的恐怖游戏。其实在这两类中间的位置,还有一种像“黄昏症候群”这类的恐怖游戏,是属于要仔细分析的类型。

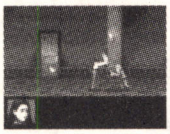
文本冒险

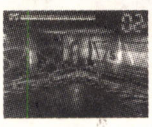
当初以指令选择输入为源流的作品成为恐怖游戏主流。随着“弟切草”登场,文本冒险的游戏也大量涌现。音声与映像都带来恐怖的体感,并且更重要的是,这类游戏是以情节取胜的。据有名作家作品改编也是一个重要特征。



ACT+AVG

在真实时间制不控制别角色,进行冒险并解开各种谜题,极具幼感的系统。这类游戏的元祖是SFC上的系列名作《种塔惊魂》。主人公将被杀人鬼剪力手不停追杀,并且在此过程中要解开其正体。这款游戏起初是架构在2D平面之上的,但随着硬件的发展,此系统的游戏的主流被3D化。各种角度镜头运用在游戏中展开,能成功地增添恐怖感。极具电影感觉。





其他风格的恐怖

当然恐怖游戏也不仅仅限于前面介绍的两种类型。“寄生前夜”,“拉香拉斯之魔”便更像RPG。又如纯粹的ACT游戏,以古典角色为题材的“恶魔城”系列。还有描绘杀人鬼活跃的游戏“スプラッターHORSE”系列。另外,还有SLG类型的。比如描写吸血鬼彼此相争的“吸血鬼传说”即是。

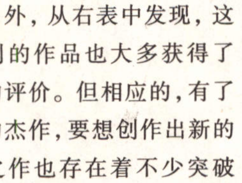


对恐怖游戏的市场分析

总是寂静的场景,实际上却有如许多的恐怖游戏系列,都能卖得出去吗?这里是日本游戏杂志。“ファ三通”过去2年间(97、98年)发卖的恐怖游戏进行一个统计,算是对其市场的一个大概分析。

在这之中,获得顶点成绩的《BIO HAZRD 2》以全年发卖量第一而获得无上光荣。但就此来断言恐怖游戏因其对玩家的强刺激而总能获得较好的销售量未免为时过早。

另外,从右表中发现,这里罗列的作品也大多获得了较高的评价。但相应的,有了太多的杰作,要想创作出新的荣光之作也存在着不少突破上的困难。



过去两年间发卖的恐怖游戏总数

1997年——19本

1998年——22本

1999年——3本

(截止至3月)



97年及98年最受欢迎的恐怖游戏

第1位 BIO HAZRD 2(PS) 215万5266本 37点

第2位 寄生前夜(PS) 99万4560本 33点

第3位 BIO HAZRD特别版(PS) 51万4121本 33点

第4位 DOUBLE CAST(PS) 31万2939本 31点

第5位 BIO HAZRD(PS) 25万1991本 38点

第6位 BIO HAZRD震动版(PS) 23万8390本 34点

第7位 影牢 刻命馆 真章(PS) 21万7490本 32点

第8位 音响小说系列 恐怖惊魂夜 特别篇(PS) 20万7434本 30点

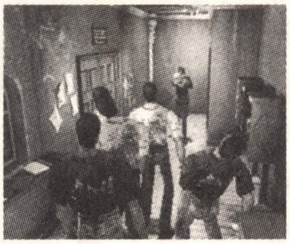
第9位 钟塔惊魂 2(PS) 18万3952本 30点

第10位 BIO HAZRD(SS) 14万8372本 32点



如果不知道这个是不能更好体验到恐怖游戏的乐趣的

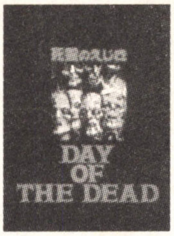
像电影一般有着恐怖演出的游戏大量存在。在这一页，要向仍不满于这些游戏中恐怖感的人们介绍更深层恐怖意味的情报。游戏的构思时常要参考恐怖电影及同类色彩的小说。一旦触动这些构思，再度进行同样的一款恐怖游戏，就会感受到新的恐怖感觉出现在面前……



我们以目前人气度颇高的恐怖游戏，将他们结合热门的惊傈电影来加以分析，让大家体验到别样的恐怖。

恐怖游戏的金字塔之作《BIO HAZRD》系列的原点，很接近于乔治·A·罗麦罗监制的“活跳尸”系列。在这部作品的世界中，死者苏生，袭击人类，被袭击的人类僵尸化都依次出现在了游戏中！不算过份地说，“BIO HAZRD”由于多种细节的相似可称为《活跳尸》的游戏版本。而且更重要的是，游戏的CF监督也由罗麦罗本人担当。

“BIO HAZRD”的原点是乔治·A·罗麦罗所创造!

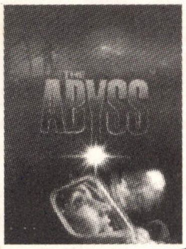


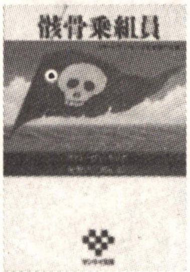


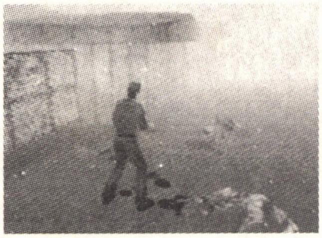
在以无法逃出的深海为舞台的恐怖游戏《DEEP PEER》。这部游戏的设定与电影界获得一时的好评的“极度深寒”非常相似。由詹姆斯·卡麦隆监督的“极度深寒”作为一个开端，其后又涌现出“リヴアイアサン”、“THE DEPTH”等佳作，都存在同样深海特色的恐怖。而“来自行星的物体”中那些怪物又似乎给“DEEP PEER”的怪物提供了原型。

“DEEP PEER”的恐怖是深海中十物体X









“SILENT HILL”是史蒂文生“雾”的原案?

最近的活题作“SILENT HILL”，这部作品在氛围上颇有些当初史蒂文生中篇小说“雾”的游戏版的企画。虽然是原创作品，但存在大量“雾”的要素。在“雾”中，世界被浓重的雾所包围，其中有着许多异形的怪物登场，小说对于怪物的正体，直到结束也未明确给以解释，而游戏依靠着技术上升却有了日后解释的可能。





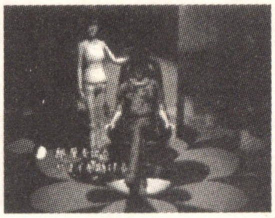
“钟塔惊魂”是意大利恐怖的世界

美少女数次遭遇有不死身的杀人鬼，这便是“钟塔惊魂”系列。而意大利恐怖电影中也时常出现美国的杀人鬼。在恐怖电影丛中得到好评的作品《PHENOMENA》即以詹妮佛·柯那莉为美少女主人公，恰与游戏中女主角的适型颇为近似。对于这样的人物设定，爱好恐怖游戏的玩家必然不会拒绝吧。

除了这一页介绍的四部游戏作品外，还有一点要作特别介绍。“月光症候群”、“钟塔称魂—幽灵之首”也都是极具代表性的恐怖游戏作品，而接受这两部作品的玩家想必也对电影“沉默的羔羊”此类风格认同吧。“吸血鬼传说”中描述的吸血鬼之间的纠葛，又让人油然想起电影名作《吸血迷情》。

除此之外，还存在着许多共鸣点。





电子游戏广场

新作解析





全面介绍游戏的最前线消息

妖精战士Ⅲ

机种:PS 类型:RPG 厂商:SCE 媒体:CD-ROM 发售日:'99年秋

SCE公司大人气游戏的第三作，这里先为大家介绍初期的情报！

期盼已久的作品终于有了新的情报！

相信玩过“妖精战士”这一系列的玩家都对此作品印象深刻，从一代的简单到二代的成熟，“妖精战士”已经成为SCE公司的招牌RPG。此次公布的第三作是在前两作的基础上大幅度POWER UP了的作品，不仅情节更为丰富，而且还会插入许多华丽的CG以衬托气氛。



世界观

在“妖精战士 Ⅱ”的最后一幕，黑暗的支配者令整个世界崩溃，地面上几乎所有人都难逃一劫。在这次大灾害的数年后，生存下来的人开始建立自己的家园，努力复兴整个世界，这便是本作的游戏舞台。从画面可见，虽然有不少地方已完全复兴，但是仍可见到一些没有人烟的地方。



战斗系统

由第一集开始已大受好评的战斗系统，今集亦会完全再现，从画面中看出今次的战斗画面比起前作更加有迫力，不论是使用魔法或教训击，都比起前作好了很多。在游戏的基本系统方面，今集将会继承前作的Clear Data，唔…有玩过上集的玩家千万不要洗掉记录啊！不知道今集会否有千夜子及艾鲁古等人出现呢?



目前公开的情报中只介绍了三位角色，至于他们与前两作的人物是否有着联系，又是否能够使用以前的SAVE，目前都还不清楚。



主角——艾力克

住在边境之村的14岁少年，他为了成为猎人，便展开了冒险旅程，虽然其两亲在大灾害中丧生，但是他拥有一个很坚强的性格。



童年玩伴——路捷

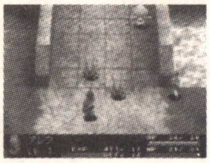
与艾力克一样住在边境之村，同样是14岁的少年，他拥有收集道具的习惯，并喜爱收集罕有道具，他为了找寻各样的道具，便展开了旅程。

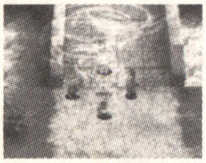
CHARACTER

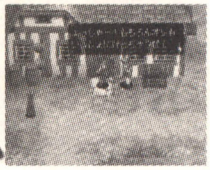


谜之少女——丝莉露

同样是14岁的少女，由于她受过身为枪手的父亲养育，所以她拥有非常惊人的行动力，但是她的打扮与男性没有分别，相信她不会是温柔的女子。







UFO

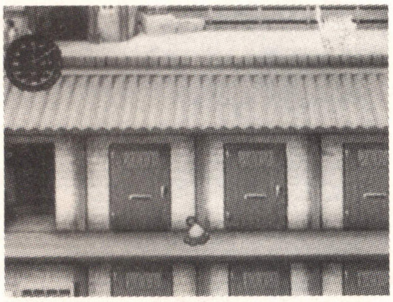
机种:PS　类型:AVG　厂商:ASCII　媒体:CD-ROM　发售日:'99年春

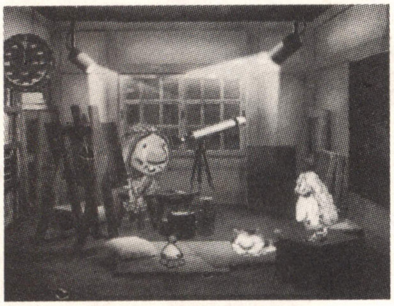
风格与众不同的AVG作品,其特殊的游戏性是值得注意的地方!

又一款异类GAME将与玩家见面!

地球历1999年7月,一架旅客乘坐的UFO坠落在地球的一所公寓上。玩家作为事件调查队的成员,要在公寓内寻找下落不明的外星人而展开了搜索,这就是游戏的主线。

"UFO"这款作品是比"MOON"更有趣味的游戏,从中你可体会到其它GAME中所没有的独特魅力。下面,我们就对其基本的要素进行简要介绍。

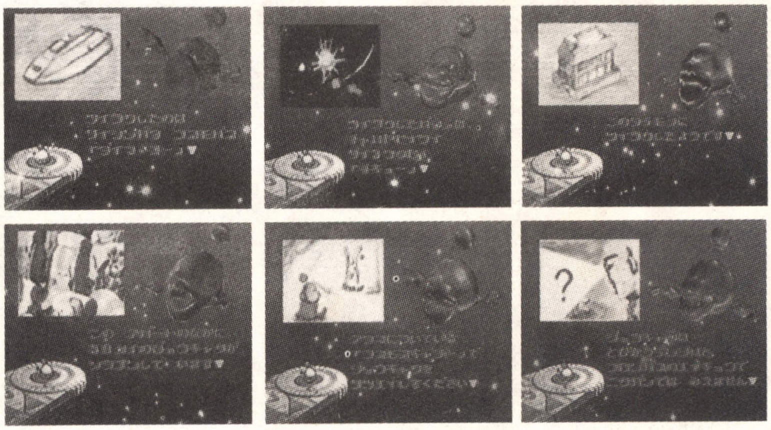




STORY

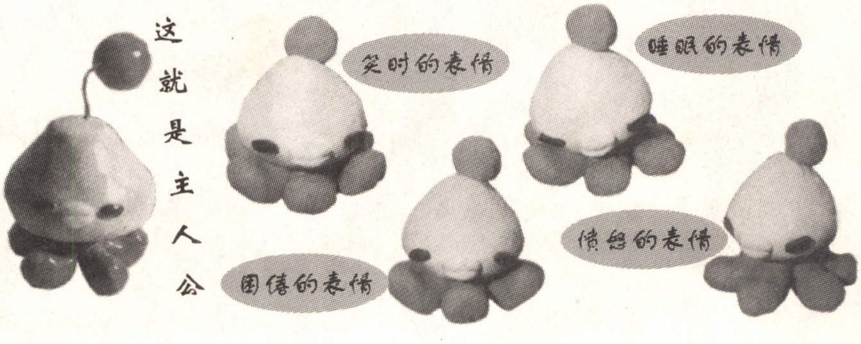
此次坠落的是最新型的宇宙公车"UFO",其原因是引擎失速所导致。它坠落的场所是太阳系的第3行星"地球",具体地点则是被地球人称为"公寓"的建筑物内。此次遇难的有50名宇宙人,主人公为了救助它们而展开了艰苦的调查工作!

由于事件十分棘手,所以搜索工作务必小心谨慎才行。主角接受任务之后,需要用头上的"宇宙探测装置"找寻乘客的踪迹,然后为其摄像,接着将图像用仪器加以分析以确认其是否是所要救助的宇宙人,最后便可用救助射线将其回收。在乘客坠落 的时候,由于电磁波和宇宙射线的影响,肉眼已无法发现其形体,所以主角必须进行仔细地观察,对其可能藏身的位置做出预测。总之,本作是十分需 要观察力和判断力的作品。



可爱的宇宙人主人公

宇宙人与地球上的人类相比,身体显得要小上许多,但是,它的表情却与人类一样十分丰富。在下面,我们刊出其几种主要的面容,虽然一年似乎完全一样,但如果仔细观察却可体会出微妙的不同。



有些古怪但却极有趣味的系统

主人公的目的是要在公寓内找到50名遇难的宇宙人，可是它们因为电磁波和宇宙射线的影响，已无法用肉眼观察到，这就给搜索工作带来了极大的困难。为了尽快达成任务，你需要先确认可能是宇宙人的目标，然后便可展开一系列的调查工作!

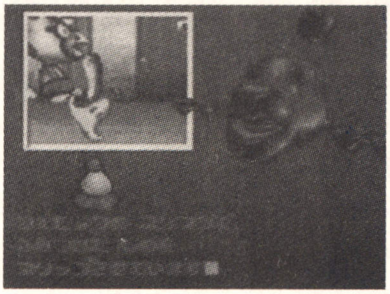
①在公寓内，你要仔细观察每个角落，预测出宇宙人所处的场所。

②用特殊的宇宙摄像机拍摄出宇宙人的“特别画面”。

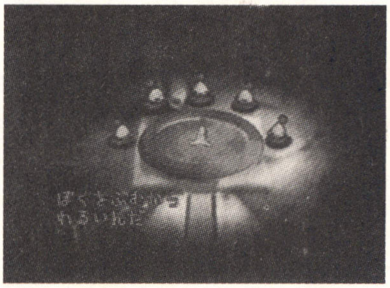
③把照片交给 MOTHER(宇宙DATE·COMPUTER)进行解析，并与乘客进行比照。

④把确认为乘客的宇宙人以回报射线救回。

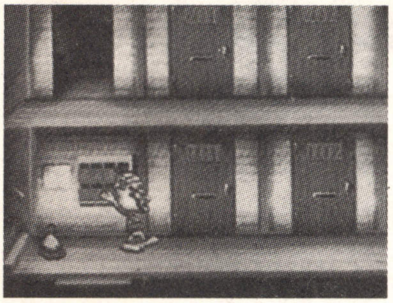
只要按照以上的顺序，你便可以完成任务。此外，当你发现了乘客名单上所没有的宇宙人时，那么这次坠落事件的真相出就即将大白了!

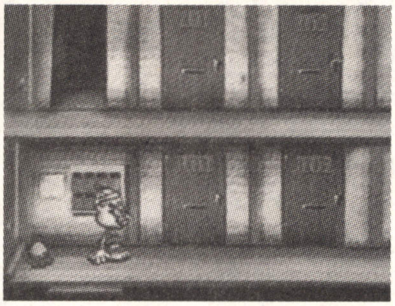


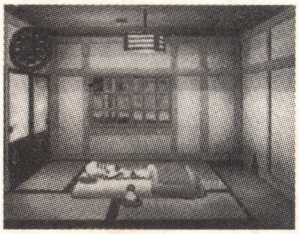
▲在 MOTHER 的房间中将照片加以分析，发现在那人的脚下有一个香蕉型的宇宙人!



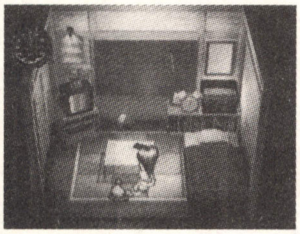
▲将一个宇宙人救出后，行动时间和行动场所都会增加。



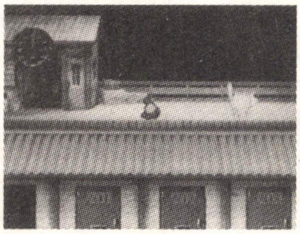




▲102 号房间内睡着一名老人，在右侧的洞穴中似乎隐藏着什么。



▲201 号房间的主人已睡着了，可是电视机却还开着。



▲在屋顶上，猫咪突然发怒了，可它面前什么也没有。



▲203 号是 OL 的房间，他正在补充猫食，有可疑处吗?



个性极为丰富的角色登场了!

游戏的舞台既是公寓，那么自然会有大量不同的人物登场。他们都不知道UFO 的坠落事件，依然像往常一样按照自己的习惯生活着。主人公作为宇宙人，在行动时可要小心仔细，既要找了遇难的乘客，同时也要保持公寓内的安宁。

银河少女警察 3

机种:PS　类型:SLG　厂商:KONAMI　媒体:CD-ROM　发售日:'99 年 6 月

人气 SLG 第三作,请看美少女银河警察为保卫银河和平展开的故事!

最新情报及画面一举公开!

主人公是银河警察机构(GPO)的辅佐官,在其身边的则是众多富于魅力且个性不同的美少女搜查官,众人为了守护银河系的和平而共同奋斗着。这就是大人气 SLG"银河少女警察"系列的第三作,此次仍继承了以往的美少女游戏风格,但在故事展开方面都有着显著的不同。对于玩者来讲,即使没有接触过以前的作品,但仍能够体会到本游戏的乐趣所在。

此次与前两作相比,最大的不同便是主人公的身份。主人公表面上是 GPO 的辅佐官,但实际上则是潜入这里的间谍。其"敌人"的身份会被女主角们发现吗,最后的结果又会怎样呢?这种异色的设定使故事的魅力更为突出了,游戏的趣味性也因而增加了不少!

登场人物



西尔维娅·妮姆罗特

惑星麦森出身的 GPO 正规辅佐官,有着原 FBI 搜查官的父亲和原惑星监察官的母亲,她是 GPO 内屈指可数的优秀搜查官。性格开朗,正义感强,其特殊技能是超能力解放和飞行能力。

安杰拉

惑星汉伦出身的 GPO 佣兵搜查官,是在太古种族的遗迹中发现的生化战士。喜爱睡觉和战斗,特殊技能是仙术。



莎珂娅·兰萨瓦

惑星极克斯多出身的 GPO 准搜查官,自信心强且信仰阿卡内斯特教。她来到地球,一方面是为了自身修行,另一方面则是为了传播教义。她拥有强力的精神交感能力,特殊技能是神术。

STORY

以地球为生活根据地,人类的脚步已遍及整个银河系,在这样的时代舞台上,故事展开了……

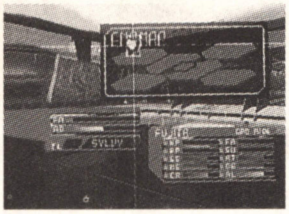
因为地球加入了银河联邦,所以各种外星人纷纷来访,他们带来了新的文化和科学技术。但同时也引起了各种各样的犯罪。这一问题日益严重并引起了政府的重视。银河联邦政府派遣特殊公安任务搜查官来到地球,她们就是银河警察机构(GPO)的搜查官!

历 2091 年,搜查官们乘宇宙舰"小月"去处理一起船舶事故,此时与正体不明的船团遭遇。原来,来者是希望到地球逃避灾祸的卡拉帕公国的阿尔巴特丝公主。卡拉帕公国爆发了叛乱。公主则遭到叛军的追杀。为了强化自己在银河联邦的发言权,地球政府同意让公主到地球避难。另一方面,银河联邦出于政治方面的考虑,一直在静观事态的发展。

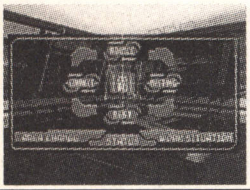
隶属地球政府的警察机关(EMPO)的主人公是负责专门处理复杂事件的优秀警官,卡拉帕公国的叛军开始制造暴乱,不断向地球政府施加压力,他们要求立刻引渡公主。主人公在来到事件现场调查时,恰巧遇到了少女搜查官们,因为 EMPO 与 GPO 一直不和,所以双方很冷淡的分手了。这之后不久,主人公突然接到调到 GPO 任职的命令,原来地球政府对一直静观的银河联邦十分不安,所以为了搞清 GPO 存在的真正目的,把主人公作为间谍送到了 GPO 中。主人公今后的命运会怎样呢?

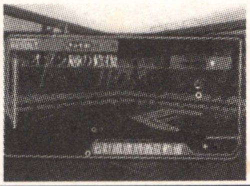
系统简介

MISSION



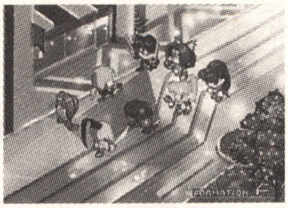
主人公作为银河警察的辅佐官，当然要处理好各种不同的任务。基本上，每天都会有问题发生，此时你要派遣你认为合适的搜查官前往处理。由于任务的难易度不同，又加上 CLEAK 次数及状况的差异，都会令以后故事的发展产生各种变化。

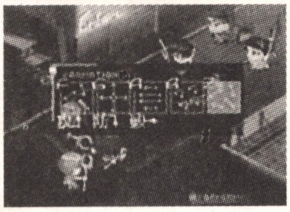






BATTLE





在处理问题时，当犯罪者突然出现时，便会切入战斗模式，画面也相应转为战斗场景。本作采用倾45°视点，SD 的角色展开的战斗十分有趣。至于具体的战斗方式，以往相比也有所变化。

阵形

首先要进行的是阵形的选择，玩者可从丰富的阵形中挑出适合此次战斗的一种。

锁定

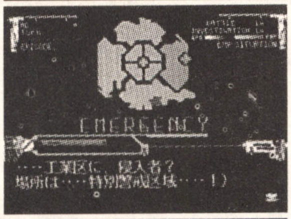
确定攻击的范围，然后决定便可以了，有时是可以进行复数攻击的。

战斗开始

当一切决定之后，便令进入真正的战斗，看看银河少女警察出色的表演吧！

ADVENTURE





游戏的主要部分就 ADVENTURE PART，此时不仅可以和少女搜查官对话，也可和各种敌人交谈，相关事件则极为丰富。

此外，本作加入了全新的系统，即每个角色的感情值，这一点对游戏的发展和最后的结果有着重要影响。





银河的和平由她们来守护！



巴特丽西娅·玛克卡琳

她本来是由内脏贩卖组织制造出来的人造人，此次她提出了要求银河警察保护的要求。她属于成长型人造人，持有因感情和变化而令外貌发生变化的能力！



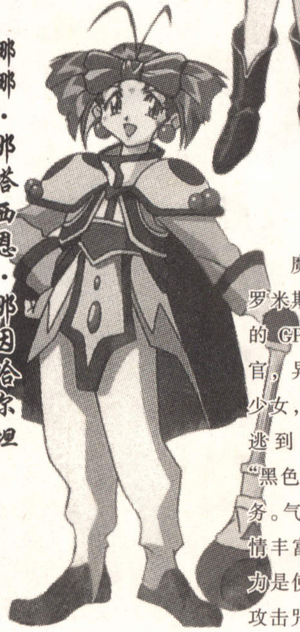
麦尔维娜·玛克卡琳

惑星多亚斯塔斯出身的 GPO 干部，是拥有各种头衔的超级警察，对任何情况都能控制，是极出色的指挥官。拥有令精神被物质化和飞行的能力，是剑术的合手，对敌时使用圣剑。



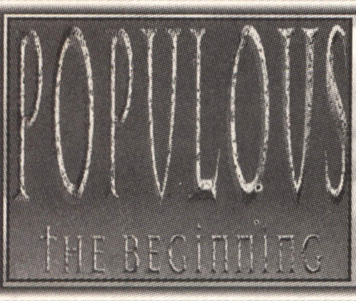
神威润

EMPD 出身的正规搜查官，空手道能手，长于格斗战，有独往独来的个性。



娜娜·那塔西恩·那因哈尔坦

魔法王国布罗米斯兰特出身的 GPO 准搜查官，异世界的美少女，带有封印逃到人间界的“黑色感情”的任务。气质高贵，表情丰富。特殊能力是使用魔术和攻击咒语。



上帝也疯狂

机种:PS	类型:SLG	厂商:牛蛙	媒体:CD-ROM	发售日:'99年6月

在去年年末发售的PS版游戏"上帝也疯狂"系列的最新作终于决定在PS上推出!

系列最新作的目的是"成为神"!

此次,玩者操纵的是带有神之宿命的巫女,为了能够成为神,巫女须将所有的行星据为已有。但是,在各个行星上,也存在着其他巫女所支配的部族,玩者只有率领被称为"从者"的手下原始部族来将原住民歼灭,然后再占领其土地!(真是野蛮!)

在各个行星上,改有大陆、海洋,也有强力的敌方士兵,总想取得收益绝不是件容易的事情。你必须给从者下达明确的指令,然后一同攻城夺案,完成统一大业!

主人公是巫女

主人公是仕奉神的巫女,同时也有听从其指令的从者,巫女可命令从者建造各种建筑物并攻占敌方的领土。巫女还能够使用天变地异的SPELL(咒语),向敌人做出直接攻击!





◀在面头画面中所出现的女巫形象。

支配全部25个行星!

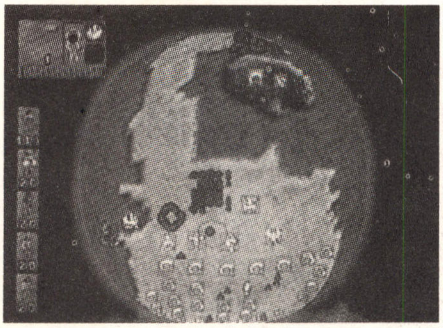
本游戏的舞台是以太阳系为中心的25个行星,各行星的地形都十分复杂,既有高山大川,也有丘陵小河,总之变化极为丰富。在有些行星,巫女必须完成特定的使命也可以过关,具体的要求会在STAGE开始时做出交代,玩者务必仔细听取。

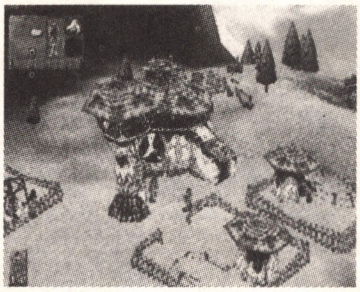
进攻吧!

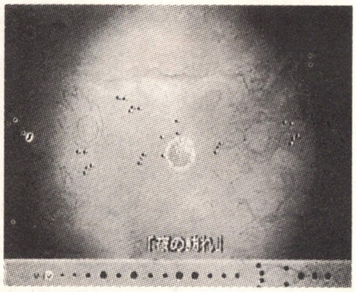


新品3D视点

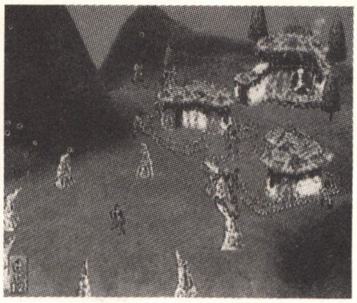
作为游戏舞台的行星上的地域,是从3D POLYGON来表现的。玩者可以选择喜好的方向和观点进行移动,这可以说是游戏的特色之一。此外,如果你想了解整个世界的情报,那么则可以切换成平面的全体地图。







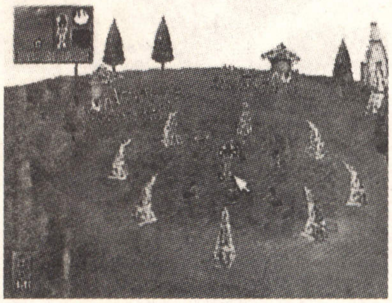


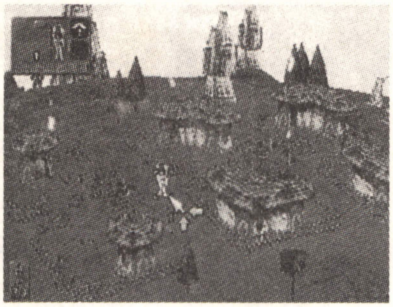


先行介绍第一行星的游戏流程

基本游戏流程是很简单的。初期主要是要增加从者的数量并努力扩大势力，迅速攻占敌方的领土，进而将敌人全部消灭！

在最初的STAGE里，因为敌部族是被大海隔开的，所以想要向其进攻十分困难。巫女必须到地图上的遗迹处礼拜，然后就可领悟令大地隆起的SPELL。念动SPELL，陆地连成一片，准备工作至此结束。接下来，你就可派遣培育出的部族一鼓作气，将敌人打倒！





1 操纵从者

从者基本上是包含勇士在内的五种类型。最初的行星上，勇士及战士首先登场，随着故事的发展，登场的从者种类也会逐渐增多。

战士



长于直接战斗的从者，持有剑和盾，近距离战斗方面优秀。

勇士



勇士是从者的基本，在地图上可以采伐木材，建筑木屋等。

炎之战士



两手可以抛出火球进行攻击的从者，是适合远距离战斗的从者。

传导师



可以对敌部族的从者进行说服，令其加入已方，是重要的从者。

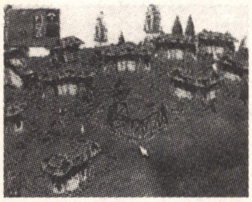
间谍

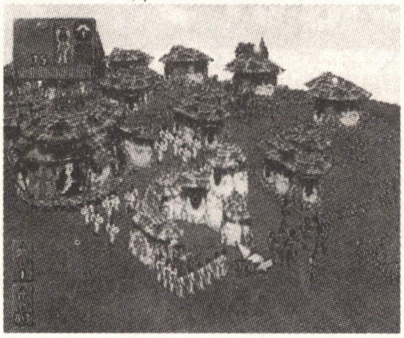


持有变装的能力，可以化装为对方的部族，还能破坏敌方的建筑物，十分有用。

2 建造建筑物

可以指示勇士在领土内建造建筑物，如小屋、气球等都可造出。

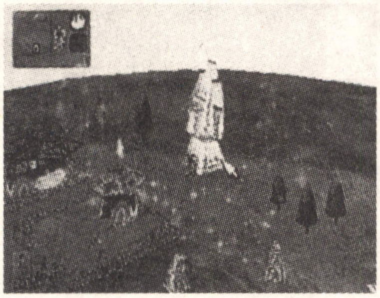


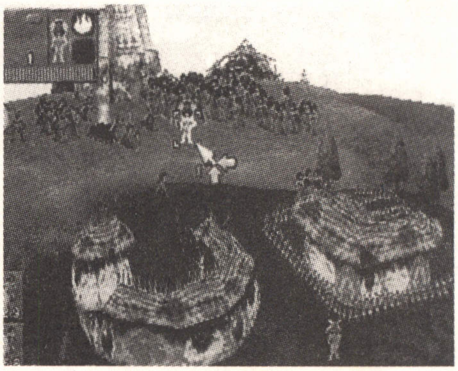


3 遗迹礼拜

在各行星的地图上，有着类似于寺庙的遗迹，巫女可前往该处进行礼拜，此时可以习得新的SPELL及小屋的建筑方法。

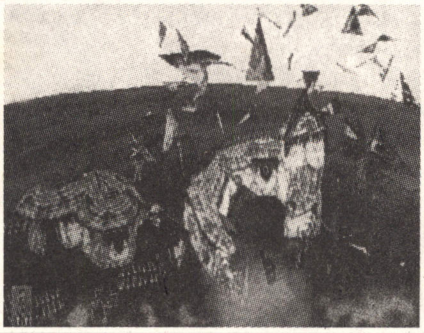
此外，在遗迹中，还有着揭示了敌方部族一些秘密的场所。

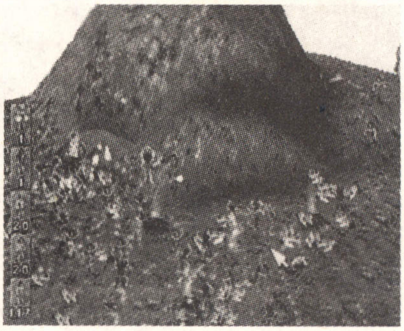


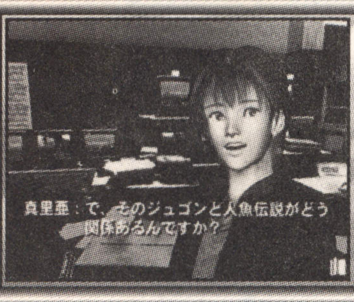


4 SPELL发动

只有包括主角在内的巫女才可以使用，是具有无变地异效果的攻击手段。如制造火山、令大地分开等等，总之一般都会对地形造成影响。







玛丽娅 2～受胎告知之谜

机种：PS 类型：AVG 厂商：AXELA 媒体：CD－ROM 发售日：'99 年夏

以人类的生命进化为背景所展开的 AVG，其独特的风格令人难忘！

由"种的保存计划"而展开的恐怖事件！

以"人的精神"为题材的气氛诡异的 AVG"玛丽娅"推出了续作，其中"DNA"依然是事件的关键所在！由于遗传因子操作技术的发展，人类开始涉足神的禁断之领域，这是二代的主要背景。在太古时灭绝的生物的遗传因子情报中，似乎还隐藏着什么恐怖的阴谋。为了解开"种的计划"的谜，主人公开始了冒险！

登场人物

"玛丽娅 2"的故事与前作是没有关系的，因此登场人物也焕然一新。前作的主人公是玛丽娅的主治医生，而本作的主角则是一个名叫国友真里亚的少女。在她的周围还有多彩的人物登场，但这些人大多有着这样或那样的毛病……



国友真里亚

民间放送局的工作人员，是活泼且好奇心强的女性。以到研究所取材为发端，她被卷入到一系列事件之中。



安藤乱

对工作要求严格，但性格温和，是真里亚值得信赖的公司，不过有时总爱耍酒疯。



景山纯

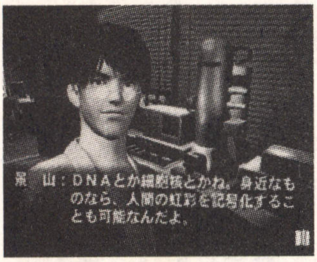
在亚门博士科下服务的年轻人，喜爱钓鱼和收集蝴蝶标本，也是关键人物之一。



亚门京介

他以人工受精方法来保存濒临灭绝的生物，在学术界享有盛名。

幻之灭绝生物……DNA 的复元
漂浮的谜之生物的冻结尸体成为事件的发端！



在九十年代初，北海道附近发现了谜之海洋哺乳动物的冻结尸体，通过对 DNA 的调查结果，人们意外地发现这种生物很有可能是在 500 年前已经灭亡了的"祖人鱼"。出于其极高的学术价值，学术界一片哗然。数年后，祖人鱼中的研究设施——慈爱堂研究所开始策划什么秘密的计划——

第一话 追人鱼传说

在各章中，都是以最基本的 TEXT 部分为中心，在开始和结尾都有 MOVIE 插入。在特定的章节终了后，还会有 REAL TIME 形式的探索场面。TEXT 部分中是比较常见的解谜和调查，此时玩者可以凭借自己的智慧来推动故事向前发展。



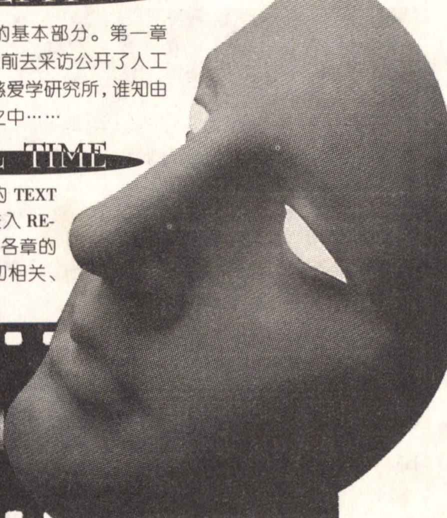


TEXT

这是各章的基本部分。第一章中，国友真里亚前去采访公开了人工制造祖人鱼的慈爱学研究所，谁知由此陷入了阴谋之中……

REAL TIME

在第一章的 TEXT 部分之后，会进入 REAL TIME 部分，各章的各个部分都密切相关、互相影响的。







西帕斯 1－2－3

机种:PS　类型:RPG　厂商:JALECO　媒体:CD-ROM　发售日:'99年夏

根据出色的漫画所改编的RPG,丰富的人物及情节十分吸引人!

目的是偿还欠款!?非离统派的主人公登场了!



西帕斯

可以使自己生麼次具体化的生灵使，性格旁若无人，为达目的不择手段，为人十分傲气。

在"电击COMIC ガオ"是连载之中的人气作品"西帕斯 1－2－3"将以完全原创的情节在PS主机上推出。此次的全部九话内容充满了魅力,而战斗方面则使用了有趣的"VSOP系统"。玩者可以更换队伍中的成员,但最后的目的只有一个,那就是获得金钱以偿还欠款。这样一个以还钱为主线的游戏还真是前所未见,各位难道不想试试吗?

西帕斯一行人的介绍!!

游戏中登场的全部角色都是很有个性的，以性格恶劣的主人公为中心，在亚帕斯周围有着多位美丽的少女,她们对整个故事的作用极为主要。不过,这些女孩子都有一两样毛病,这使得亚帕斯本来就已一波三折的冒险之旅更是充满了意想不到的危险和挑战!

可爱的美少女们!



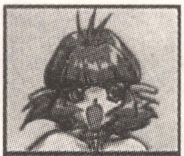
普丝

可使用以大地精灵之力治疗伤痛的精灵术,有着清纯慈悲的内心,为了亚帕斯,她可以牺牲自己。



谢丽

本游戏原创的角色,平时健康快活的女孩,实际上她拥有强大的力量,但也因此总惹来麻烦。



基丝

是人类与幻兽的混血儿，当取下首饰的时候就会变身成为猛兽，平时十分严肃，很少露出笑容。

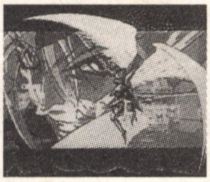


米丽安

猎人协会的经理,此次旅行的发起人,为了能够取回公款而不得不与西帕斯一起展开旅行。

是战斗呢?还是打工?你可自由选择!

在游戏中，你可以选出参加战斗的主要同伴，而其他同伴则要去打工赚钱,这就是所谓的"VSOP系统"。当你需要通过战斗来前进的时候，就要把更多的同伴调到战斗阵营中；而当需要尽快赚钱的时候，则务必把重点放在打工方面。此外，战斗时会采用横向的画面，而必杀技场面更值得一看。



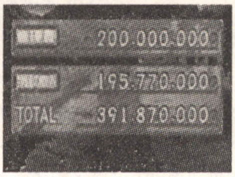
有欢笑也有泪水,丰富的故事展开了……



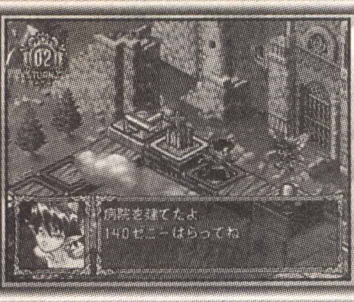


完成了危险的工作之后，就可以获得酬金，猎人西帕斯偶然遇到了神秘的少女谢丽,并和她一起展开冒险。由于谢丽的胡闹,西帕斯的旅行简直是一团糟。没有办法，他只好竭尽全力去应付一个个危难和任务，最终获取金钱以偿还背负的欠款。

全部九话的故事内容十分充实，中间还插入了大量高素质的动画，这使得游戏的趣又提高了不少。







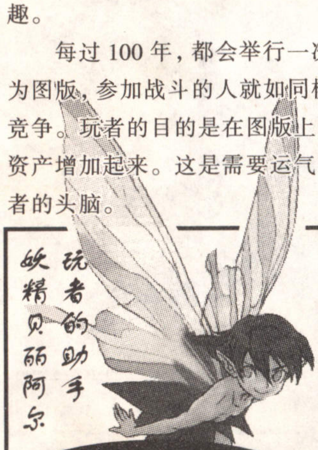
大地的霸者

机种:PS 类型:TBL 厂商:CAPCOM 媒体:CD-ROM 发售日:'99年夏

由著名的CAPCOM公司制作的充满趣味的作品，众多的登场人物也是魅力之一!

这是CAPCOM公司制作的本格派TBL游戏，风格有些类似于大富翁，但丰富的角色及情节却使本作更富于乐趣。

每过100年，都会举行一次由神决定的战斗。以大地为图版，参加战斗的人就如同棋子般在版图上展开激烈的竞争。玩者的目的是在图版上不断前进，同时令自己的总资产增加起来。这是需要运气的游戏，但最重要的还是玩者的头脑。



玩者的助手 妖精贝丽阿尔





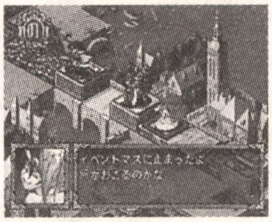
HOW ABOUT?

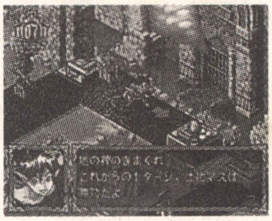
在月亮与太阳都在天空中出现的幻之大地上，"大地之神"召开了一百年一度的"大地之霸者"大会，人们从四面八方来到，其目的都是夺得这次大会的优胜。

在世界各地都遍布着神的力量，参赛者将在各种舞台上展开战斗。

WHEN&WHERE?

当玩者走到特定的方格时会发生相应的事件，这时玩者可以使用事件卡，这些卡有的可对1格范围有影响，有的则可能会对较大范围产生作用。总之，事件卡片是本游戏中的一个要点，经常可以起到一发逆转的作用，要有效利用才行。





"事件方格"以外的……

在图版上除了有"事件方格"外，还有其它持有多彩效果的方格。有的会发生战斗，有的则可令所持金钱增加或减少。

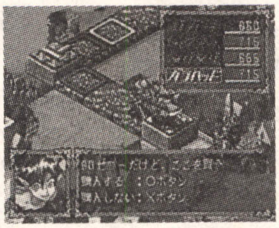




WHAT?

玩者在图版上前进，将没有所有者的土地收购，然后在上面建起各种建筑。当土地资产价值上升后，便可购买更多的土地，使自己的身家变得更大，这样就离胜利不远了。在发展自己事业的同时，也不要忘记阻碍对手的前进。玩者可以通过各种手段来使竞争者陷入困境。

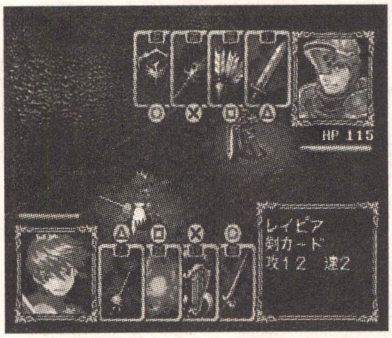




Let' START!!

WHY?

购入土地以使总资产上升是本游戏的基本所在。但当你想要获得他人的土地时则可通过战斗来实现，说白了就是明抢。当玩者进入战斗方格或使用战斗用的事件卡时就可进行战斗，方法是通过卡片的比拼来进行，双方分别使出卡片，到战斗终了时体力多的一方就算获胜。



参加人物大公开!

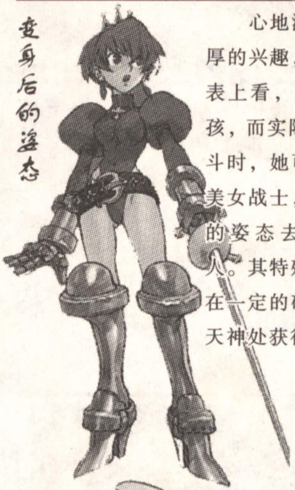
玩者可以从九个角色中送出自己喜爱的一个进行游戏，这九人都持有不同的特殊能力，在游戏进行过程中会发挥不同的作用。

圣骑士:沙·卡拉巴特



忧国忧民的真正的骑士，性格诚实勤勉，但也因此而落得十分贫寒穷困，讨厌无意义的战争，此次因为国王的命令而参加大赛。其能力是使用剑属性的武器卡令敌人陷入困境。

变身王女:迪阿拉公主



变身后的姿态



心地温柔的公主，对外面的世界持有浓厚的兴趣，于是离开王城来参加大会。从外表上看，她是个对于外界一无所知的小女孩，而实际上却是天界派来的爱之战士。战斗时，她可变身为美女战士，以华丽的姿态去对付敌人。其特殊能力是在一定的确率下从天神处获得土地。

女战士:麦格麦格



边境 出身的女战士，持有过人的力量，但其实她却是个向往恋爱的少女。她参加大会的目的主要是为了寻找适合自己的男性，希望能借以掩饰不同寻常的力量。其能力是将少量的力量逐渐积蓄起来!

魔女:阿卡多



利用咒语来玩弄他人的魔女，但她逐渐对这种生活感到厌倦，为了能散散心，于是她决定参加此次的大会。其特殊能力是使用魔法属性的武器卡片令敌人陷入困境。

冒险者:基卡



总爱口出恶言的年轻赏金猎人，孤身一人闯荡天涯。他为了治好幼年时的女友的眼睛而四处寻找传说中的灵药，此次他参加大会也是为了这一目的。其特殊能力是在一回合终了后仍可行动。

盗贼:辛巴德



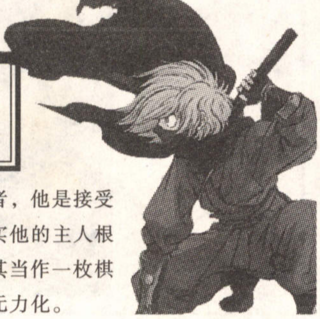
为寻求财宝和美女而冒险的沙漠大盗，他听到了100年举行一次的“大地之霸者”大会的传闻后，认为可以从中获取大量金钱，于是便决定参加，乐天的他可以盗取同格内其他角色的MONEY。

武士:伊势守黑泽三十郎靖钢



从东方国家而来威名极高的传说之武士，忠诚而且武勇过人，受君主之命而参加大会。其特殊能力是使用剑属性的武器卡并令攻击力为平时的2倍。

血幸忍军十五众:乱之手里剑的北斗



从东洋越海而来的神秘忍者，他是接受主人的命令而参加大会的。其实他的主人根本不在乎他的生命，只不过将其当作一枚棋子而已。能力是使对手的攻击无力化。

铁血司祭:柯莱阿斯



虽然是化奉神的人，但却对金钱、美 酒和女色都十分喜爱，是个彻底打破戒律的僧侣，此次他为了赏金而参加了大会。他的特殊能力是有时可以将令人头痛的通行税置之不理。



护士的故事

机种:PS 类型:AVG 厂商:MAINICHI 媒体:CD-ROM 发售日:'99年4月

风格清新的恋爱AVG,主人公将在医院中结识众多可爱的女孩子!

“护士的故事”魅力详细介绍!

本作是以主人公患上“元素症候群”这种疾病为开端,由于病情日益严重,每次行动主人公都要耗费比别人多几倍的时间来恢复,为了进行治疗,他只好住进了圣爱鸥医院。在这里的九十年中,主人公将会结识许多美丽的护士、医生及友人,并且还能与其展开动人的恋爱故事。本作与一般的恋爱AVG不同,“告白”将成为整个游戏的一个转折点,主人公将可与告白的女孩子一起进一步发展感情!



游戏的整体流程

序言 → 游戏前半 → 情人节事件 → 游戏后半

游戏前半

是从入院开始的12月1日~2月14日,在这两个月间通过一个女孩子的对话及约会可尽量获取其欢心。这样在2月14日时,主人公就会收到好感度最高的那个女孩所送的巧克力,同时也可进行告白。

游戏后半

在情人节告白后,便可进入对主人公和相应女孩子之间故事的描写。具体来讲,就是由主人公专心去与一个女孩子发展感情,并最终奠定爱情的基础。游戏方法与前半基本相同,随着玩者选择的不同,结尾自然也会有很多种。

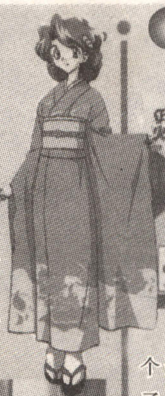
可爱的女孩子们

有可能成为主人公恋人的女孩子总共有七位,下面我们就将她们的基本情况介绍给大家。至于她们身穿和服的样子则是只有在正月的事件才能见到的,真的是各具魅力呀!由于本作画工的细致,又加上有豪华的声优阵容,所以游戏的趣味极高。



水口游菜

圣爱鸥医院的新护士,是主人公最初遇到的女性,她工作起来十分尽力,在患者中十分受欢迎。主人公入院的时候,由于很偶然的机会而与其相识。





青山目高



一看就知道她是个开朗外向的女孩子,今年18年,担任见习护士。为了能成为一名真正的护士,她平时拼命地工作和学习,不过有时候也会粗心地犯下错误。



金城绮

标准的美女,但平时总给人忧郁的印象。对超自然现象方面的知识十分丰富,所以和她谈话时,也总会有种异样的感觉。在给病人测体温时总会说:“病房内有灵气!”





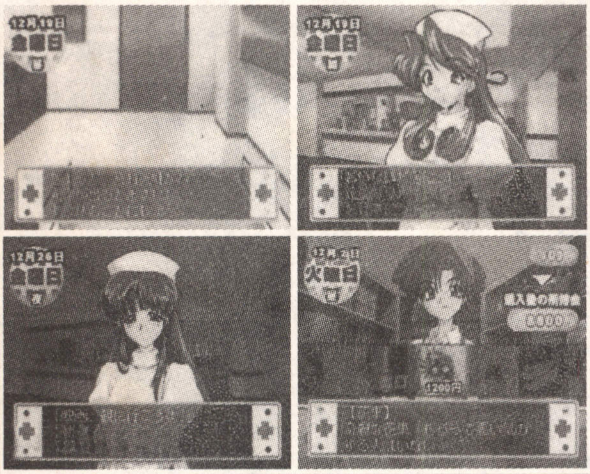
本作的游戏系统彻底CHECK！

本游戏是以每日为单位而进行的，玩者可利用自由行动的时间（早晨和晚上测体温的时候会强制回到病房中）在医院内移动，找机会和女孩子谈话。如果能博得女孩子的好感，在休息日时还能与其约会。



医院 在医院中四处行走 与女孩子快乐地对话

医院内分为朝、昼、夜、熄灯时四个部分，主人公可在诊疗室及候疹室等地移动。在这个过程中，如与女孩子相遇便会切入对话画面，如果对话时符合女孩子的心意，便可令好感度提升。但需要注意的是，由于女孩子心情不同，同样的回答在不同的日子所取得的效果也会不同。



约会 加深彼此关系的好机会！ 你能否获得女孩子的真心呢？

主人公可约女孩子到电影院及动物园等地游玩，到了约会之日双方会自动来到约会地点，约会时，还可进入更为丰富的场所，当你的回答令女孩子满意的时候，那么好感度便会大幅度上升。但是，需要注意的是约会消耗大量的体力，所以主人公务必要调整好时间。



秋守香绪里



圣爱鸥医院的副护士长，是十分有责任心的女性。性格温柔，在护士工作方面十分出色，对待病人时，她总会采用与小孩子说话时的口气，总之十分讨人喜爱！

本间美希



冷静甚至有些冷酷的优秀女医生，由于她的性格和作风，周围的人总试图接近并了解她。她对病人比别人更关心，此外她还是主人公所患的“元素症候群”的权威。



成濑高美



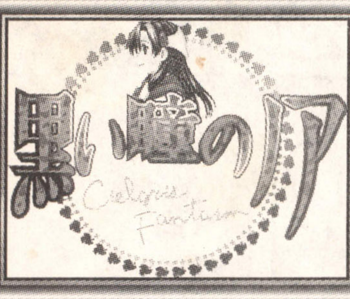
住在圣爱鸥医院的女子高中生，现在为治疗疾病而暂时休学。性格内向，平时很少说话，总像是在思考着什么事情，因为和主人公年龄相近，所以两人有时会坐在一起交谈。

中川東美



是设在医院内的商店的店员，性格豪爽，对别的事物并不十分在意，唯独十分看重钱财。她喜欢赌博，所以平时的积蓄都浪费在了赌博方面。在医院的许可下，她暂时在此工作。



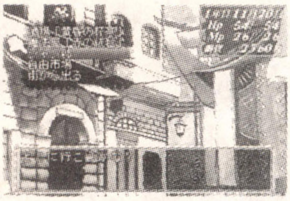


黑眼睛的诺亚

机种:PS 类型:RPG 厂商:GUST 媒体:CD-ROM 发售日:'99年6月24日

这是一款内容非常丰富的RPG游戏，最引人注目的还是游戏中的委托任务。

采用新方式战斗与成长的RPG



▲在街上移动时的画面是采用类似AVG游戏的选项所决定的。比如，今日想去某个地方，只要直接选择就可以到达。



▲如果没有别的事件发生可以去侦探所看看。那里通常会有许多异想不到的事件发生。

这次委托任务到底是什么呢？

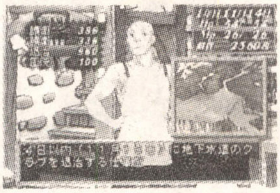


▲在限定期限内，如果完成托负人的委托，委托人会给你很高的报酬。但是，如果没有按时完成任务或者任务失败，则委托者不会有任何报酬给你。

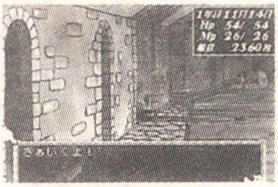
在这个游戏中，主要是战斗或是接受收集魔兽的委托。"黑眼睛的诺亚"这款游戏是拥有很高的自由度RPG游戏，而且在游戏中会有很多特殊事件发生。此次为大家介绍的是战斗时诺亚和一起战斗的魔兽，以及委托内容的详细介绍。为了打倒把朋友变为石像的魔神，少女诺亚开始了自己的旅行。

依赖1 退治的委托

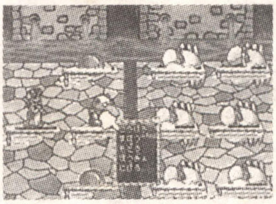
这些委托是击退出没于街中和村中的恶魔兽的委托。与特定魔兽战斗并胜利是完成委托任务的条件。而与别的工作相比这项任务有时会与别的任务的报酬高，但执行此类任务时大家要小心，因为敌人很多。在接受委托之前，请大家仔细考虑一下ノア和我方魔兽的级别，与其受反击还不如推掉委托，以免陷入险境。



▲在此地可以接受到退治恶魔的委托。



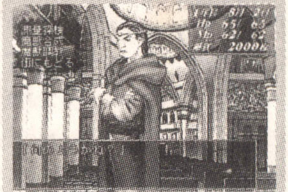
▲在四处寻找恶魔。



▲在下水道深入与恶魔战斗。

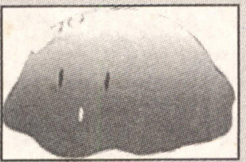
用战斗让魔兽升级，合成新的东西

战斗时给敌魔兽一定程度的伤害，在下一回合选择"とらえる"的指令可以捕获魔兽。捕获的魔兽通过召唤参加战斗与诺亚一同战斗。魔兽不断战斗可以升级，提升攻击力并学会新攻击，要着重培养得到的魔兽。另外，进入街中学会，把捉住的魔兽合成为道具后，可造出更强的魔兽，试试各种合成，造出强力的魔兽吧。最多可有5只魔兽加入，要仔细考虑让哪种魔兽加入呢？



魔兽的种类部分公开

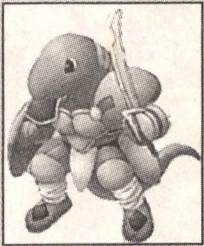
这里在登场的魔兽中挑几种介绍给大家。这些在幻想世界内值得信赖的魔兽。在战斗中找到后即可加入。



▲游戏初期出场的史来母魔兽。虽然较弱，但在初期是重要的战斗力。

▼这是术士，一定是非常善长使用魔法攻击的魔兽。





▲蜥蜴与人类之子的蜥蜴人，很壮吧。

▼看上去很可怕，但加入我方就是个强大的死神。



游戏中会出现多种多样的委托

诺亚在她的冒险生涯中，会在各地接受到各种各样的委托，在诺亚接受他人的委托中，除了有前页中介绍的退治魔兽的委托，还有到有特定道具的场所，带回地图中指定的道具的托送的委托等各种各样的任务。此页中我们为您介绍一下关于托送和护卫两种特别的委托任务，请大家仔细看看。

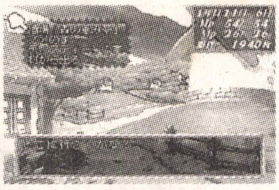


依赖2 托送的委托

委托者要求把道具送到指定的街或者村的酒场的工作，说起来很容易。但实际干起来就不那么容易了。不过不能切实完成任务提升信任的话，大家也就不再信你了，有时间的话多干干吧。

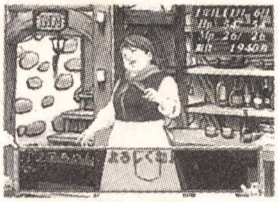


▲▼把信送到赛鲁街的酒场。途中会出现魔兽捣乱，要小心。先去哪好呢？



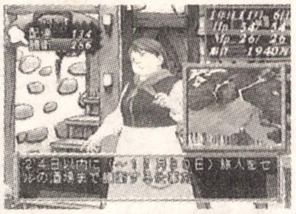
▶好的，知道了。一定会在期限内送到，请不要担心。

全心全意的帮人送信



依赖3 护卫的委托

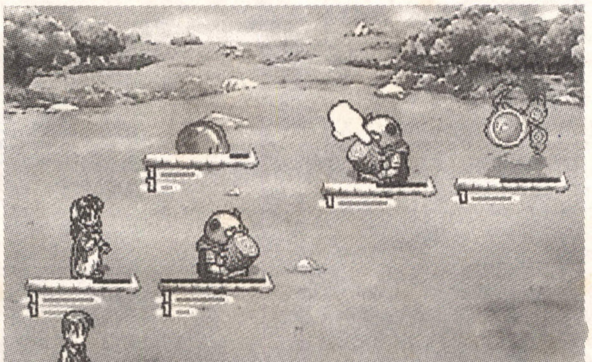
“护卫”是把委托人平安送到指定场所的工作。接受此委托后，必须先决定护卫的人物放在队伍中的哪里。请诺亚护卫的人都是较弱的家伙。应放在后列，尽量不让其受到敌人的攻击，委托人的配置决定后就要出发了，如在途中与敌魔兽战斗，委托人被打倒了，得到的报酬也一下子少了许多。战斗中必须注意委托人的HP。



▲现在的任务是担任旅行者的护卫。接受任务后迅速作旅行的准备，时间就是金钱，要快！

▼请交给我办吧，加上刚才的送信的任务一起干。好了，现在目标是赛鲁街。





▲画面左下方的男性是这次的委托人。认真进行护卫，直到到达这次任务的最终地点。

保护委托人进行旅行直到目的地



▲要让工作有效率，可以接受前往同一地区的护卫工作和送信工作。尽可能一次挣到最多的钱。

介绍帮助诺亚的人们

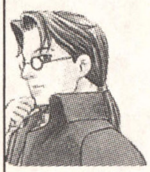
暗中帮助诺亚，或为诺亚绍来工作。这些好心的人要好好记住啊。

托托



小飞鼠，在遭魔兽攻击时得到诺亚的帮助，之后就一起行动了。

巴罗



诺亚的父亲，自称博物学者。收入极少，现在靠双亲的遗产生活。

尚



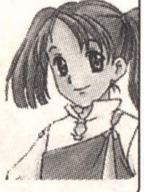
购买诺亚收集的魔法物品的人，他的父亲是贵族，因而地位甚高。

米莱奴



尚的妻子，做为贵族之妻，常托诺亚收集饰品和珍贵品。

科贝



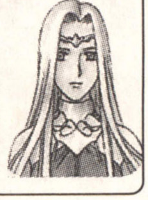
自动学习父母的武术和魔法，是个健康的女孩。并且以男孩方式称呼自己。

杰诺



男性吟游诗人。不太谈自己的情况，性情一切不明。爱使用动物。

米尔



在之前的大战中打倒了魔神，此后是监视魔神的女神。给旅行中的诺亚以魔力。

LUNAR 2

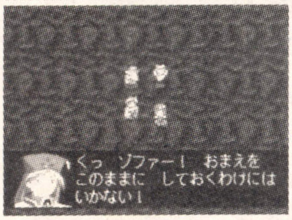
LUNAR 2 ETERNAL BLUE

机种:PS　类型:RPG　厂商:GAME ARTS　媒体:CD-ROM×3　发售日:'99年5月27日

SS的经典RPG大作,此次被完全移植到PS上。PS玩家又有好游戏可玩了。

出现在蓝塔的少女引发的冒险



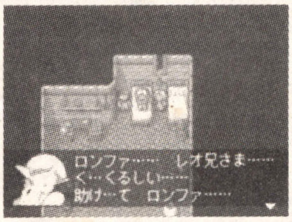


大魔王降临在蓝塔——按照四英雄之一·雷欧的话中的暗示，主人公与同伴鲁比同在甘爷爷的带领下潜入了蓝塔。由于世界上不思议的发展，感到非常浪漫的他在塔的最上层见到了个名叫鲁西亚的美丽少女。

此次相会成为了“LUNAR 2”事故的开始，改变主人公命运的事情发生了。

从龙汽船逃出





为了捉住从蓝星降临的魔王鲁西亚，雷欧一行人在追击主人公等，借助住在拉巴村的龙法的力量，在鲁西亚生死之际他们成功的帮助了她,但她告别了主人公,一个人前往达鲁通罗。

在达鲁通罗的港口，停泊着雷欧开的龙汽船。主人公为了帮助鲁西亚前往港口的龙汽船。

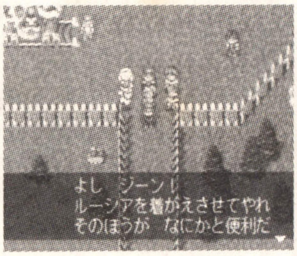
与雷米娜的相会,故事终于开始转折了

告别狂欢节后，金决心与主人公们一同行动了。但这个新加入的伙伴,不久又遭遇了苦难。为了见到女神阿鲁德娜,在前往圣都邦达格里亚的途中，一行人来到了阿鲁德娜村。但是村中的关所由于雷欧的搜索队被关上了,前往圣都的道被截断了。

在德米斯村中，继金之后又有新女性伙伴加入,她的名字叫雷米娜。这个作为魔法都市代恩的魔法行会主的少女，告诉了他们越过关所的秘道，但……。此事件唯一一个非常表现出雷米娜这一人物特征的地方。一定要玩到,还要体验一下她加入之前的经过。



关所被关上了，大家如何才能过去呢?大家聚在一起来讨论这个事情。



与前作的关系……



可以说越过德米斯村才是“CUNAR 2”真正的开始。雷欧仍在执着地追踪着Dragon Master的传承。之后是在古代遗迹中意外的相会，关于故事核心的事件会发生很多，主人公面临的命运在不断变化，特别是还有与古代遗迹中的前作有很大关系的事件。

金的过去发生了什么?



从龙汽船救出了鲁西亚，为了逃出雷欧的追求，主人公等前往朗斯的树海。在树海深处，他们见到了正在旅行的狂欢节。在第1作中的舞女金具有极秘密的过去……你能让具有与魔族交往的力量的她敞开心扉吗?为了救出受到危机袭击的人们，已没有别的办法了……。为了他人使用龙的力量的时刻来了。

脱狱者

JailBreaker ジェイルブレイカー

机种:PS 类型:RPG 厂商:NEC INTERCHANNEL 媒体:CD-ROM 发售日:'99年6月3日

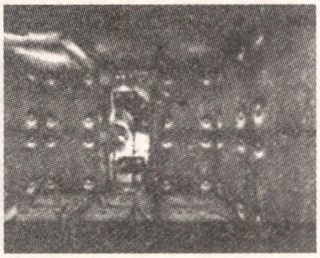
这是一款别出心裁迷宫冒险游戏,在这个充满恐怖与邪恶的迷宫中你能生还吗?

Die or Escape?

“是死亡还是逃跑”——说这句话集中了这个“脱狱者”的一切也不为过。要从超巨大刑务所“罗那摩”越狱,就必须使用装备用小型电脑“SNS”。从究杀人机器的看守机器人手中逃出,去寻找同伴吧。成为同伴的是因各种原因被捕的犯人。在他们的帮助下,你能平安生还吗?



▲发现男囚犯独自呆在房间中,与他谈话并且调查房间。



▲这是什么,原来是铁棒!这回好了,可有攻击的武器了。



记忆丧失的女盗贼

世界闻名的女贼,其超人的知力和体力被人类解放军首领拉母看中,而导致壮烈的命运。尽管很年轻,但偷盗技术好,是本作的主人公。

瓦鲁哈拉公元4世纪。狂信徒尼丝娜斯率领的人类解放军BATS引起了世界最终战争,数千年构成的人类历史在数月间被毁灭,最终以卡巴那统一政府的胜利而结束,然而从此,卡巴那政府展开了政治黑幕。

此后幸存的BATS分子潜入地下,继续着对政府的抵抗活动。

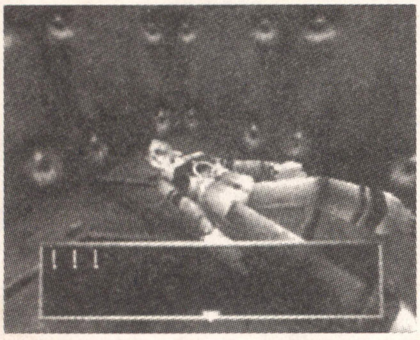
某夜,在首都罗克哈德西德一出现了著名的女怪盗NX64和BATS等人的身影……

当不知为何失去记忆的她再次醒来时,已处于一个名为巴鲁卡恩的不可逃出的独间牢房中。

恐怖与欲望的迷宫

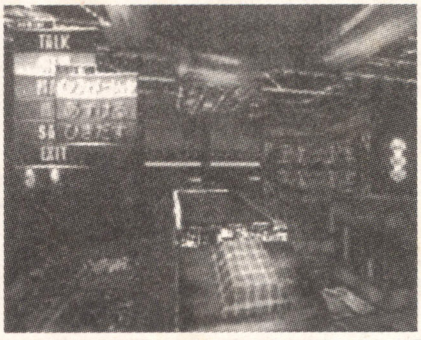
如何从巨大监狱中逃生

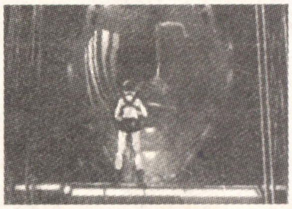
丧失记忆的Shlla最初只可以收集地道的情报。哪个牢房有同伴呢?谁的情报是正确的呢?这都必须正确把握。别外,在单独牢房间的道上有看守机器人巡罗,不要让它看到。



强化道具

Shlla得到的道具,在称为“FACT-ROOM”的工作部间中可以强化。另外不仅是道具,还有强化小型电脑“SNS”等各种机能。在监狱内进行搜索、冒险时,还可能得到各种强化部件。









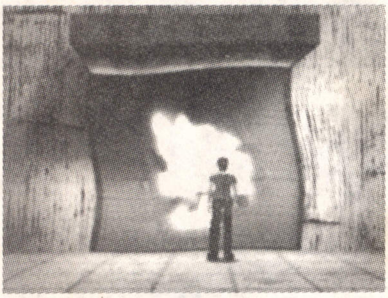
暗吹之夏

机种:PS　类型:A·ADV　厂商:B-FACTORY　媒体:CD-ROM　发售日:4月

描述了世纪末出现的各种离奇古怪的现象，是一款不错的恐怖冒险游戏。

永无休止的雨、七日的恶梦从帝都开始

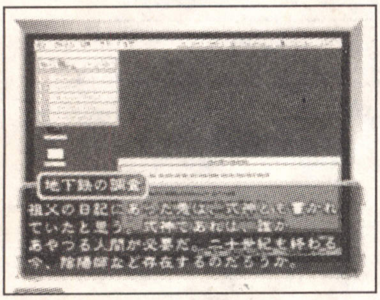
FIRST DAY 第一天



世纪末的夏天，世界出现异常气候，电视表现出恐怖分子、内战、犯罪等的增加，让人们的心开始慌乱。日本也不例外，云雨交加不见天日的日子在继续。在首都东京开始了奇怪的事件。

SECOND DAY 第二天

西姆·卡斯?



从黑田的E-mail中，西罗斯知道东京陷入了未曾有过的危机，他代替离开了日本的黑田，希望能完全了解东京气流的风水软件“西姆·卡斯”。

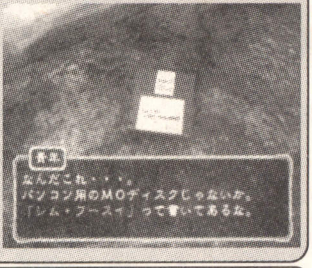
与阴阳师“神内”的接触

为寻找古地图的下落，他们去西罗斯女友“美和”的家。最近在这里发生了“寺石”被盗的事件，他们又被卷入了“里世界”，在这里西罗斯受到鬼的攻击。此时他见到一个阴阳师·神内。



西姆·卡斯亡灵、怪事件……

某日骑着自行车的木村西罗斯发生了与风水师·黑田龙人接触事件。当时没有事也没发生，两个人就分开了，但西罗斯拾到了可能属于黑田的写着“西姆·卡斯”的MO。回到家，西罗斯想看看MO的说情，但却受到个无头的武者亡灵的攻击。接着在西罗斯周围连续出现怪现象。谜召唤着谜，事件加速发展着。在东京发生了什么呢?



在里世界要注意体力

进入里世界，画面上会出现体力的表示，有鬼魅们出现，受到他们的攻击，当然会减少体力。另外用X键可以跑动，但此时也减少体力(步行可回复)。

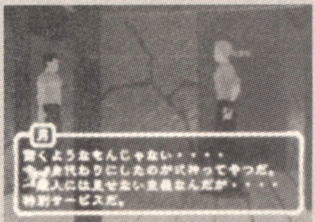
体力槽为0时受到鬼的攻击，就会变为Game over，真是要命鬼啊。



TOPIC 付丧神、阴阳师是……?

第1天出场，在工场攻击西罗斯的“付丧神”。读作“つくもがみ”，是指经过长年轮回寄宿有精神和灵魂的东西。

在里世界可见到一个自名为神内的谜之男性阴阳师。这是对理解阴阳道中隐藏的森罗万象的思想并以此为基础行动的人的称呼，除可进行占卜外，还可用一种称为式神的咒法。



了解这个世界所必须的关键用语

1 FENG－SHUI 风水

必须了解的学问

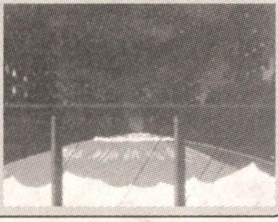
原作中出现几个关键词。大概有许多人听过这些词，但知道意思的人却很少。对这些词加以说明可以使对游戏的兴趣更加深厚。

首先是“风水”。风水是从古中国传到日本的地相学，是有效使用自然恩惠利用地形的一种环境学。基本是判断地形的吉凶，找出接受地中气流的恩惠的地点，气流越强越好。个人与土地的相性，建筑的样子与房间的配置等等流行的“风水”就是 一类东西。

不停下雨带来的损害

连厄尔尼诺影响一词也解释不了的长期降雨，由此东京发生了异常现象，引起人体的过敏。

这些影响也波及至电脑。据风水师黑田说，这是由气流异常原因引起的……

副人物的用法很重要

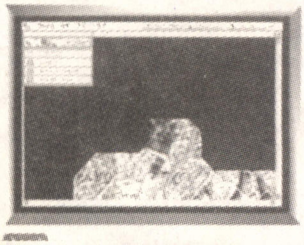
故事中起重要作用的美和家中的猫也很重要。可代替主人公，进入人进不去的狭小场所或天井进行活动。有许多地点必须善用头脑才可过关，此时调查是关键。




2 DRAGON－LINE 龙脉

地中走过的力量之流

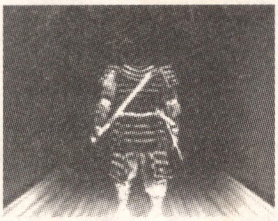
最初接触过“气流”。在风小学中这个称为“龙脉”。有龙脉的土地是吉祥的。因此为人所崇敬。存在龙脉之气的称为“气穴”，是气流的冲。因龙脉在地下，盖住的东西常常会阻住气流。而在地下建筑很多的东京……



3 MASAKADO 将门

是守护神的力量吗？

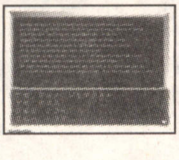
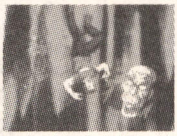
将门是指平安时代引发政变，控制关东地区自称“新皇”的平将门公。以东京大手町的首冢为首，被视为英雄为各地将门公所供奉。关于崇拜将门的传说有许多，所以有时候必须参拜慰灵。



▲没有脑袋的亡灵出现在此，你难道不害怕吗？

游戏中可见的将门公之影

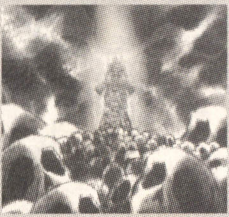
西罗斯在自家完成“西姆·卡斯”的Password也是“HEAD GRAVE”。说到的首之墓即是首冢。此外……

▲有时候会有将门的画面出现。

一，风水都市“东京”

古代京都时期开始重视，并用于都市建设的风水学连后来迁都东京（江户）也不例外。东南西北设有要石来保卫首都。

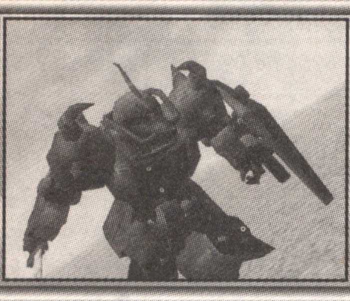


称为鬼门的方向有将门公的首冢，这暗示着什么呢？

二，实际存在的将门公

自称新皇创立新政府而成为朝庭敌人的将门公。这个在游戏、小说中都出现过的有名人物。据说在斩首的瞬间，其头飞向了东京的东方，落在关东之地并引动了3天3夜的震动。

洗净此头进行供奉的是现在的首冢。近年来计划毁掉此冢，或开始施工的人都谜般死亡了，现在也常常发生谜之事故。所以首冢仍留在现在的位置。凡是涉及到将门公或平家却不前去参拜的人，也多会惹祸上身，由此可见将门公的灵力了。



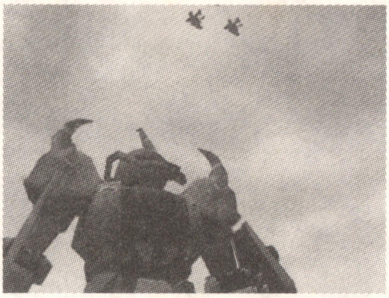
机动战士高达外传

机种:DC 类型:STG 厂商:BANDAI 媒体:CD-ROM 发售日:'99年春

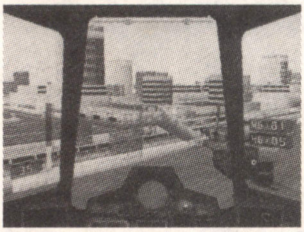
“机动战士”系列的最新作将在DC上登场，其各方面素质都十分出色！

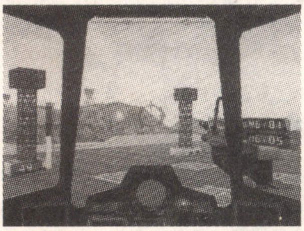
“高达”系列新一作的精彩故事！

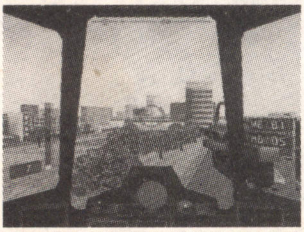
宇宙历0079年1月，太空殖民星“SIDE 3”，即自护公国，开始向地球联邦军宣布独立，引来一场独立。同时自护公国亦暗地里计划把太空殖民星降下地球，而此计划则取名为“BRITISH作战”，至于攻击目标，则是位于南美的联邦军根据地。虽然地球联邦军作出了最大的抵抗，但最终亦不能阻止自护的攻势，冲破了大气层，攻入拥有最先进防护系统的澳洲。因自护军知道若进行持久战必败的关系，所以便火速占领了3分之2领土，可是最后的3分之1领土，怎样也未能得到手，而且开战后的第11个月，地球联邦军终于发动了以欧洲为据点的反击大行动。



座舱战斗的画面







游戏流程简介

1. BRIEFING

玩者是属澳洲方面军的独立游击队，官衔是指挥一队叫“WHITE-DINGO”小队的中尉，每次在命令之前，你必须先听取司令官的作战指示，然后开妈准备。

2. 战斗准备

在这里你可以选择一些合适的武器，以及收集情报，为战斗作出准备。

3. START DEMO

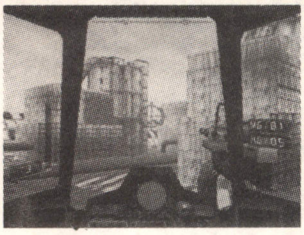
战斗准备齐全后，输送机便会运送你到作战地点的上空，当MS降落后，便会播出一段华丽的MOVIE。

4. MAIN GAME

START DEMO播放完毕后，便要正式进行任务，而玩者除了要控制自机之外，还要给予部下指令。

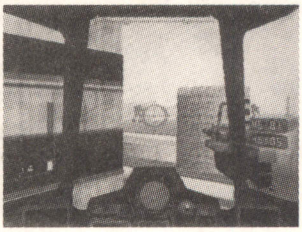












角色及机体的介绍



雷昂・利非

香港出身的东洋人官衔为少尉。

马克西米利安・帕卡

通称麦克，澳大利亚人，官衔为少尉，喜爱艺术。



威修・多那修

吉恩军的中尉，称自己的机体为『荒野之迅雷』。长于利用机动力的战斗，经常可以歼灭三倍以上的敌人。



阿妮塔・朱妮尔

阿妮塔军曹是一位活泼热情的女性，在部队中是负责驾驶战斗支援车『OASYS』，她的长处是听觉极灵敏。



马斯特・P・雷野

此作的主角，一般人也称他为Layer，官衔是中尉，『WHITE－DINGO』小队的队长，为人十分冷静，部下们都十分信任他。

RGM－79



身高:18M
重量:41.2t
固定武器：头部 BAL Gun×2、Beam Sabe
手持武器：Machine Uun、Shield、Rocket Launcher 等
机体解说：地球联邦军开发的简易量产型 GUNDAM，白兵专用 MS，在一年战争后便开始大量生产。在游戏中主角的部队“WHITE－DINGO”，亦是使用此 MS，而内部的结构则是陆战用机件。

MS－07 GUFU



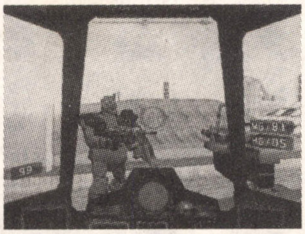
身高:18.2M
重量:58.5t
固定武器:SPIKEARMER×2、HEATLORD
手持武器:专用盾、剑等
机体解说：扎古的改良性，是格斗专用 MS。中、近距离用的武器很充实，根据驾驶者的力量可以与高达决逐。

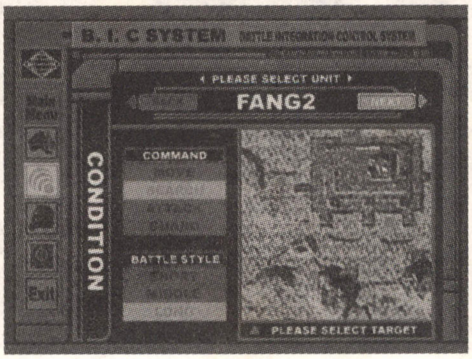
MS－06J

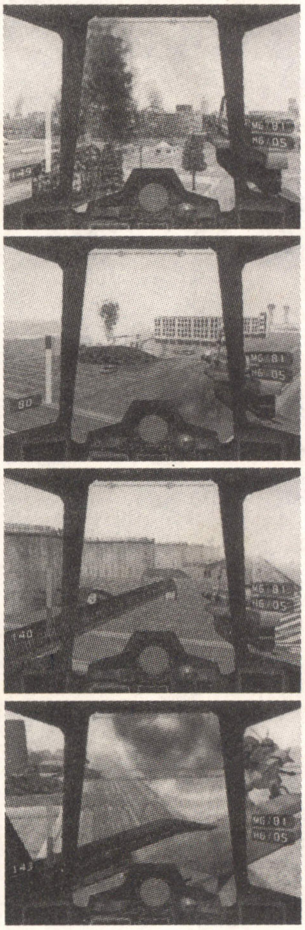


身高:17.5M
重量:56.2t
固定武器：Spike Armor、ZAKU Shield
手持武器：ZAKU Machine Gun、ZAKU Buzz Gun、Heat Hawk、Cracker、Missile Pot
机体解说：在一年战争中，是自护军的主力MS，机身的特微是左右双肩的盔甲并不对称，而且各部份的组件都露出了一些喉管，一般的渣古也是涂上草绿色的。





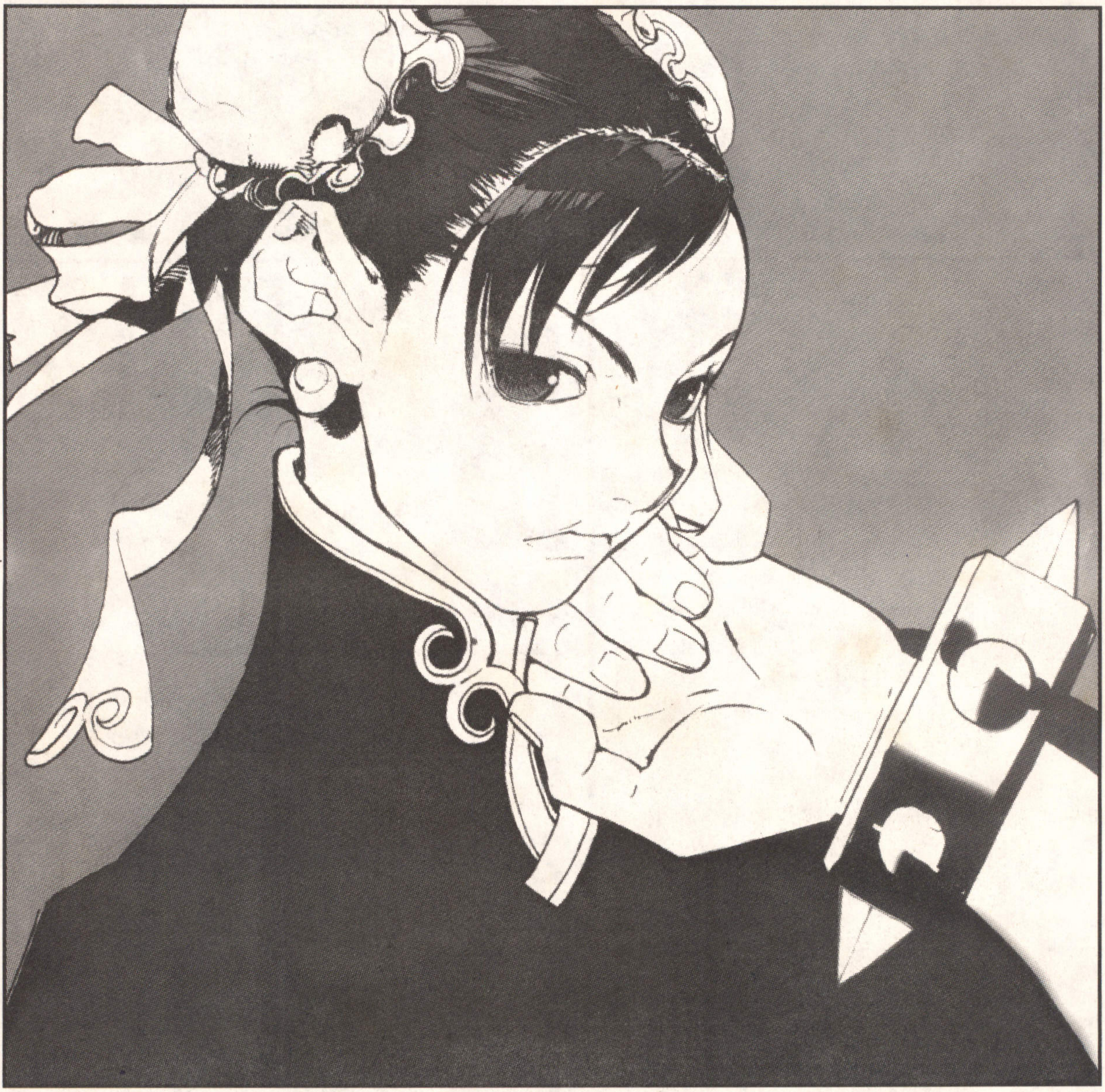




电子游戏广场

街机道场





弥漫在街机世界的王者之气



规则无用的异种格斗大会

武力 ONE 开催

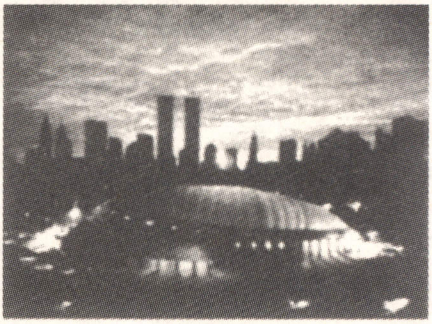
这个春天，具有世界规模的异种格斗大会"武力～BVRIKI · ONE～"将由 SNK 在 NEOGEO64 上主办。各种对激的攻击方法，除致命以外都被在允许使用，成为残酷的规则。标有"世界最强"文字的大会将集中所有人的注目。

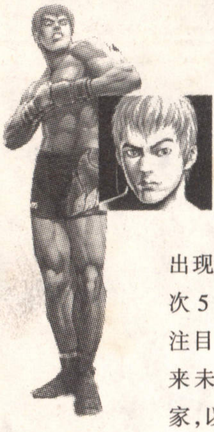
完全一回合制

大会进行的场地，将设在东京岸副都心正在建设中的"NEO TOKYO GRAPPLE DOME"(见右图片)。当天早晨进行最终预选，午后便开始决胜战。

预选，决胜赛中采用完全一回合制，除了使用武器外，几乎一切过激的攻击手法都被许可，优胜者必须经过 8 场连续比赛才算真正胜出。如果不是对自己武力，体力有绝对自信的人是不敢参加这种比赛的。

空手、泰拳、截拳道、柔道，多种流派的格斗术的有名格斗家都报名参加这场比赛。由全部选手一致决定在 4 月上旬开赛。





天童・凯。1982年4月11日生，17岁。中学毕业后，独自于冲绳修炼。格斗技为我流。血型B，身高175cm，体重75kg。

在东亚地区第一预选赛中怪物出现！17 岁的年轻格斗家以全部场次 5 分钟内 K · O 对手而获得观众注目。这个名叫天童凯，使用别人从来未见识过的格斗技的少年格斗家，以特殊的魅力征服大家。

中学毕业后，天童独自来到冲绳，进行着修炼，这种格斗流派由自己悟得，随着比赛而使自己经验逐渐丰富。并轻松地以全 K · O 的战绩获得压倒的胜利。

"自从知道的那一天起就决心在大会中出场。"说出如此豪言也确实不愧就胜二字，对于比赛后的提问，"只是积累经验而已，难道年龄可以决定强弱吗？"而当问到对胜负是否有自信时，便表示："大家看着，我赌自己是最终胜者。"





罗伯・派森。1964年5月1日生，35岁。住于LA的现役重量级拳击手。血型B，身高190cm，体重90kg。

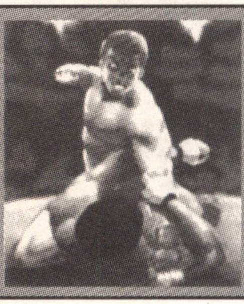
参加大会的选手中，真正称得上巨汉的两人。其中之一是现役重量级职业拳击手罗伯、派森，现在正朝重量级王座的目标前进，得到大众认同。出场理由是："只要条件合适就会出场。对于这个不熟悉的规则："不管什么样的对手都让他饱受这双拳。"非常自信。



另一人便是オテンダ出身的著名摔跤手 P · V · 希丁克。新团体曾对其发表"我们认可其为摔跤界最强"，气盛当前。



帕托林・法・希丁克。1962年6月30日生，37岁オテンダ出身。血型O，身高201cm，体重120kg。



预定于春天登场街机

这个春季，SMK 最新的格斗游戏"武力～BVRIKI～ONE"将在街机上登场。这个游戏的内容至今还有许多不明的地方。不存在 2D 格斗中必杀技的概念，与正统的格斗游戏有很大不同。系统上则采用了史上从未出现的新新系统，全面再现真实格斗技，而给玩家带来至真的临场感。

其特征体现在一回合赛制上，和历来格斗游戏一样，一度 K · O 便以体力满值进行下一场战斗。角色使用的格斗技有空手、泰拳、柔道、拳击等等十一种，会令格斗 PANS 得到异样的满足。

SNK VS CAPCOM 发表!!!!

梦的对战实现!所有玩家一致期待的新游戏。











3 月 20 日，“东京春季游戏展”的 SNK 展区，召开了“SNK VS CAPCOM”的制作发表会。一款 NEO GEO POCIET 用游戏,并且 2 个系列的标题作都预定于今年登场。

这是集合两社角色于一堂的精彩演出，几乎就可称为“格斗之一对街头霸王”了。

一个游戏将是于今夏登场的卡片对战游戏，而年末更预定会出现真正对战游戏。至于具体的系统，正向着“两社格斗游戏系统汇合”的方面研究中。

SNK · CAPCOM 首脑人物坐于一席!



发表会由 SNK 的西山专务与问野开发部长，及 CAPCOM 的冈本常务与船水开发本部长四位联合报告。两社都表示要提供所有的角色，相当令人期待。

此外，NEO GEO POCKRT 版的洛克ス也被证实，而这也进一步推动了两社开发“SNK VS CAPLOM”的合作关系。

SMC 社内对这个方案进行多次论证，并最终确定了这个立案。这一次两社联合开发 MEO GEO POCKRT 的格差斗游戏，光从两大会社的名称就有着很重大的意味。

今后的可能性令人大为期待!

NEO GEO POCKRT 的软件是一方面，更重要的是这台掌机与 DC 的连携性也令人看到此作在 DC 上出现的可能性。

相对 NGP 与 DC 的连携,CAPCOM 在 DC 发卖当初就发表了对应的软件，还有业务用基版“MAOMI”的软件在开发中。并且 CAPCOM 表示这些游戏都可能会在一定条件下陆续移植到 DC 上。

在先前的街机展上,SMK 也发表了“MAOMI”基版的游戏。这个情报具有何种意义呢? 令人期待的业务用游戏在 DC 上进一步发的发展是不难想象的。

所以,今后 CAPCOM 有什么动向很值关注。

针对 GAME 业界的现状，这一次的发表会对于现象而言，是一个天大的新闻，而以前难以逾越的“会社之间的鸿沟”也因这个试金石而得到重新考验。

BATTLE BAKRAID



本格派STG，在此出现!

STORY

和平而拥有丰富的先进科学之国“LAND”。

资本家们在闲暇时以高额雇用世界上优秀的科学家和技术者，希望能进行“高性能飞机开发”。他们的“飞机开发”,竟相把兴趣放在上升性能与旋回性能的比较上面。而当搭载武器与实弹的飞机大量生产后,每年LAND便要举办“AIR FIGHTERS SHOW”，人们称呼这一日为“BAKRAID”。

因为金钱和技术的投入,他们的飞机性能远远凌驾于名国最新锐飞机之上。

第七回AIR HGHTERS SHOW日子临近时，却有加速他们的欲望的事态发生。遥远的越海之国シュタール大陆上フデネブ帝国依靠其先进的工业技术,开始对近邻诸国发动抢夺资源的侵略。受到シュタール安全保障理事会援军请求，但没有正规军的LAND，便决定派遣预定出场SHOW的“BAKRACD”。追求超越模拟实战刺激的他,觉得要抓住这个试验投入巨额研制的机体的绝好机会在生死之间,怀着未知的紧张感，他们为了证明“谁的机体最强”而依次起飞。

为了将“最强的战斗机——BATTLE BAKRAID”的第一荣光入手。

道具介绍



MAINSHOT

主射武器 POWER UP



SIDESHOT

里武器 POWER UP



BOMB

爆弹 POWER UP



BOMB

OPITION 装备，最大6机装备可能



BONUS

画面上移动，取得加分

按键设置



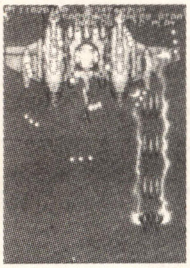
A键	B键	C键
主射武器及里武器发射	爆弹发射	OPITON中攻击形态切替

SOPT连射机能：连射后按住A键，便能持续连射。

蓄气射击：A键放开后，在一定时间内格下并持续，便可放出强力的射击。

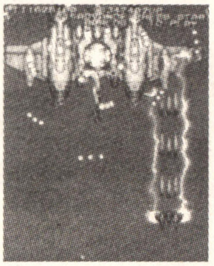
BATTLE BAKRACD 的系统

射击的 POWER UP



在这个游戏中，根据战场及战机的不同，射击的力量上升也有各自的设定。随着道具的回收，会逐渐达到主攻击最弱，里武器攻击最强的状态。初期状态是只能发射主要武器的，如果不取得相关道具则不能使用里武器飞射。

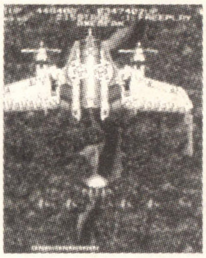
另外随着机体里武器的性质也会改变，从镭射到个范围多种类型存在。在用 OPITON 调动援助攻击时，会有多个机体混同作战。OPIFON 的射弹有针状、镭射及激光等等。



蓄气攻击

在射击键按住一定时间后，会有强光出现，在其变到最大值时，进行一定时间的紧按会放出非常强力的攻击。这种蓄令攻击与 POWSK UP 阶段和 OPITION 有无关系不大，然而强力也无变化。在被击中时若没有取得敌人前出现的道具，也有使用的可能。另外蓄气攻击所放出的光线只要敌人略接近便会受伤。





爆弹

爆弹通过集中相关道具而用爆弹键放出。在爆弹放出直至消失前，全机无敌状态。

只要集中小爆弹道具 40 个，便能变为一个大爆弹，依次填满爆弹槽，大爆弹不能蓄气，但随着集中数增多，效果时间也会变长。

另外，自机初期状态时爆弹数与 BATTLE RACD 同样的爆弹一发半相同。

爆弹的格数最高能达到大爆弹 5 发的数值。

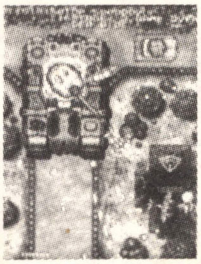
不认为这一次爆弹的使用尤为重要吗？



1UP

像标题画面所表示的，这个游戏得点数只要达到 200 万，便能增加机数。而和 BATTLE RAID 一样，点数到达后，将敌机击毁便会出现 IUP 道具。当然这不取得便不能获 IUP。但举例可用爆弹来确实保证将其回收。

奖励道具



在画面中飘动的勋章，在它逃走前取得可得到最少 100，最高 10000 点。这个游戏中的移动勋章的得点非常重要的，尽量不要让它逃走。

移动勋章会在一般敌人及特定中型机在破坏后，或破坏关卡道中的地上设施都会出现移动勋章。

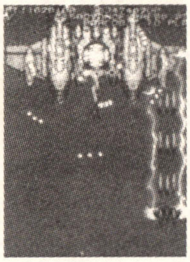


街机展上该作海报

隐藏 FORMATHON

在游戏中出现的信息会有所变化和不同，有时能令敌人自动追尾放弃。这应该是在ガレツガ和 BATTLE RAID 中大家已经很熟悉的隐藏信息。

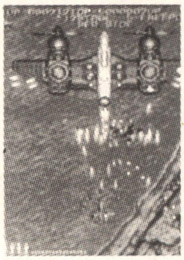
这是五个道具从画面外逃走时表现的信息：随着逃走道具的不同，信息种类也不同。只要根据这点而计划路线，便能使困难的场所也变得容易起来。



连射速度的变更

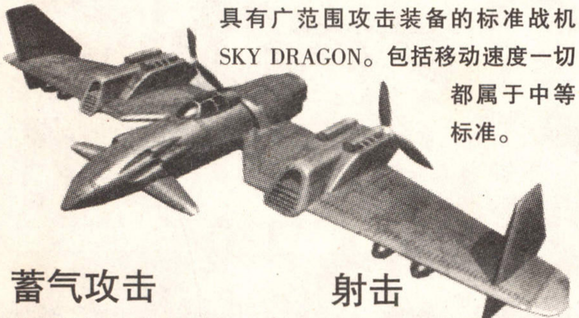
在这个游戏中有 SOFT 连射机能射击键的控制也有信息来提醒，有时能达到自动连射。在开发中曾设定按 C 来调节 A 键的连射速度。

相反，当连射速度变迟时，可按 C 键或 B 键来调整。这与ガレツガ和 BATTLE RAID 的连射速度在今作中大幅提升有关。



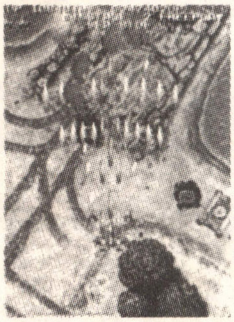
BATTLE BAKRAID 的机体

1 号机:SKY DRAGON



具有广范围攻击装备的标准战机 SKY DRAGON。包括移动速度一切都属于中等标准。

蓄气攻击



射速极高的连射攻击，蓄气攻击时 OPTION 消去。

射击



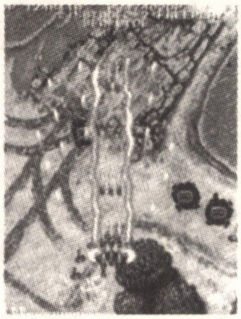
广范围射击的主武器，而里武器却有些威力不足。

2 号机:SABER TIGER



拥有全部机体中最强的攻击力，移动速度却最慢的重爆击机，但其射击的高威力可弥补其他不足。

蓄气攻击



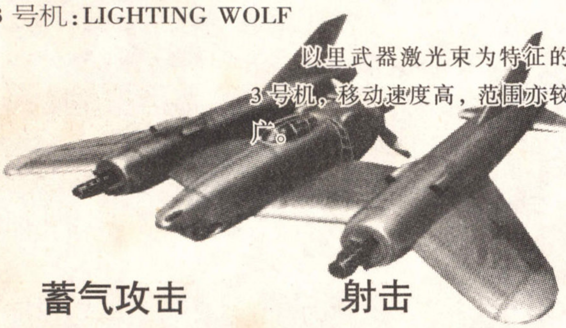
里武器的导弹会自动跟踪，追尾性极高。

射击



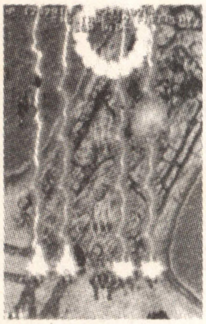
拥有极高的威力，但射周范围相对较窄。

3 号机:LIGHTING WOLF



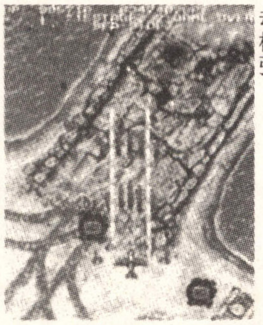
以里武器激光束为特征的3号机，移动速度高，范围亦较广。

蓄气攻击



OPTION 中出现四架自动机协同发射激光束，但 OPTION 出现的场合是固定的。

射击



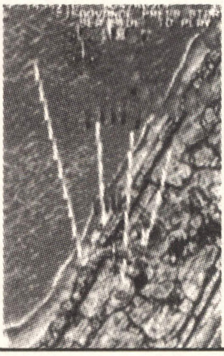
主武器较弱而里武器激光却极强。

4 号机:HAMMER SHARK



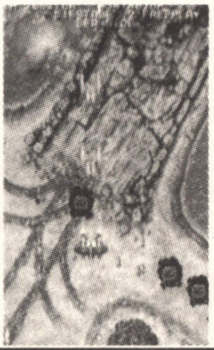
离开射击键会使其方向改变的里武器装备的四号机，移动速度非常快。

蓄气攻击



OPTION 自机会于周围回转乱射镭射使敌人难以偷袭。

射击



里武器的镭射由按键时间来决定。

STAGE 介绍

BATTLE BAKRACD 在游戏进行前，可对难度，关卡数进行初、中、上级选择。

初级关卡

由全部四关构成，第 2,3 关自动生成。

全体难度较低，对于 STG 初学者来说是一个熟悉和练习的好机会。

中级关卡

STAGE2－5 都由自动生成，STAGE6 为最终关，全部 6 关构成。

关数，难度有了一样的提高，但与初级关卡一样，都是作为向上级前进的练习难度。

上级关卡

在中级 6 关后追加 2 关，由全部 8 关构成。

这是游戏正规的关卡，指向最终目标。在初级、中级关卡磨炼后，对自己的水平有自信的话便可以向此难度挑战。

Calibur——ロメモ

edge master最强传说!?

每场随机决定招式的 edge master。一次比赛中同一人物不会两次出场，要使用熟练的话需要相当的努力。在一部中如同使用率高的人一般不易出现，相反倒是低的人物易出现。

实际上除了介绍过的固有技外，还有与普通人物的巨大不同。这就是攻击力，所有的技尽管很小但伤害力却被设定高了，有些时候一眼也可看出不同。由此考虑，理论上 edge master 应是最强的。

为了更广的可能性

SOUL CALIBUR

尽更大限度，扩展可能的范围，只有如此反复才可与真正 Level up 相连。

在微观世界中的这种情况

1 帧中隐藏的事实

不直接关系对战，但这里的介绍使你基础更好。

按 60 分之一秒为细小单位分开的 Soul Calibar 世界。在这称为帧的世界中，却隐藏着意外的事实。在此介绍两个存在于微观世界中的特殊现象。

パインフルフェイト的伤害力

索菲亚具有的エンジェルストテイク(↓↘→B)时机好的时候按←方向，可派生为打击投掷的パインフルフェイト(↓↘→B←)。因为有追加伤害 20，只要不是傻瓜，使用エンジェルストテイク时，尽可能都会派生为パインフルフェイト。但是承认时间只有 5 帧，不熟练到一定程度的话就很难成功了。

这里只是常识范围内的内容，实际上这个技输入←是在最好时机时，普通的 20 伤害会提升为 30，这个时机是承认的 5 帧中最初的一帧，如果索菲亚说出的不是“それっ”，而是“ターツン”的话，就是成功的证明。在实际中每回都能成功的应是说得很清楚的……。

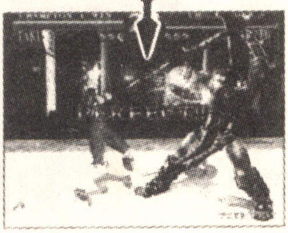




摆脱投掷的伤害……

如用了投掷摆脱的，投掷的攻击就无效了，这是一般的常识。但是，不合常识的例子，这就是タキ的崖渡(⇕⇕B + A)。





投掷指令的摆脱框，通常只有 7 帧，只有这个崖渡为 8 帧。但是在第 8 帧摆脱投掷时，在分开数次的崖渡的伤害中，只进入最初的 1 伤害。

当然在实战中这绝不可能被看出，伤害为 25 决不算低，实际上这个成为致命伤而被 KO 的例子也是有的。

人物能力分析　从以下几方面来分析

①近距离
关于近距离的技的强度，技的发生速度是中心。

②中距离
关于中距离技的强度。

③机动力
回避能力、8WAY－RRN 技的性能等。

④2 择性能
破坏对手防守的能力。

⑤对横移动
对横移动的对应力。

⑥攻击力
伤害效率的好坏。

⑦ ring out 能力
ring out 的准备。

⑧站起攻击能力。
对击 Pown 的攻击的强度。

	近距離	中距離	機動力	2択性能	対横移動	攻撃力	リングアウト能力	起き攻め	合計
御剑	4.5	4	3	5	3.5	4	3	4	31
吉光	5	2	3	3	3	4.5	2.5	2.5	25.5
索菲亚	4	2	5	2.5	3	3	1.5	3.5	24.5
蜥蜴人	3	3.5	4	3.5	3	3	3	3	26
キリク	2	3	4	3	3.5	1	1.5	1	19
戚美娜	2	4	5	4	4	2	2	4	27
柴香华	4	1	5	3.5	3	2.5	1	2	20.5
黄星京	2	2.5	3.5	2	1	3	3	2	19
真喜志	3	3	3	1	3.5	4	1.5	2	19.5
塔姬	5	1	5	2	3	2	1	4.5	23.5
亚维	2	4	4.5	2.5	1	3	3.5	3.5	24
沃尔多	1.5	4	2.5	3	3.5	3	1.5	3	22
夜魔(西格)	1	4.5	1	2	4	4	4.5	2.5	23.5
阿斯塔罗斯	2	5	1.5	5	4	5	5	5	32.5
洛克	2	5	1.5	5	4	4.5	5	5	32

能力总括分析

最强的人物是谁？

追寻世间传说的『最强说』

更加『安定』的御剑说

说到平衡，没有人能超过御剑，对于最强也是很适合的。不同的范围，对横移动、防守破坏技，站起攻击……这是适合一切技的人，这种特别的安定感让人不能放下，能力分析的结果也表现出很高的点数。

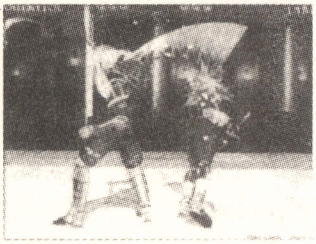
但是，要成为强的御剑自然必须区分使用这些技，也可说是需要某种修练的人物。不论好坏，其实力直接关系着胜率，并不因为强就能获胜，这也是事实。



近距离最强人物吉光说

在近距离战中得分最高的吉光，也是最强的候补之一。虽然判定距离和站起攻击等易被看穿，但能好好利用回转起上的话可以掩盖这一部分。

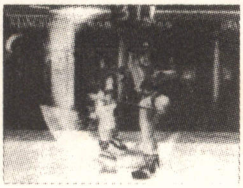
缺点是容易变为“一点集中”。由于过于偏向强力技和难使的技，以至于使变化方面则感到缺乏。虽有能立刻上手的轻松感，但也可能带来不易继续发展的不好影响。1次攻击的伤害虽大，但最终的结果则要看玩者的感觉如何了。



多样造成的优势柴香华说

虽中距离不稳定，但在近距离却有2择平衡得分最高这一机动力闪光点。由多样的技构成无空档的连续攻击，对于对手来说一定是种威胁。与御剑同样技巧的部分很多，可以不断发展。

但是由于有许多组合的构成，所以依靠预测的部分也多，这成为不安定的因素。被对于估计到出招并采取对策时，常常受到重击导致失败。采取守势时如何采取确切对策是最大的关键。



凌驾一切的『一艺』阿斯塔罗斯说

综合点数上最高的是アスタロス。最大的缺点是近距离战，如充分发挥优势完全可以掩盖。产生这种结果的要点是伤害力的效率和精选出的打击技的通用性，尽管与另3个人物的风格很难加以比较，但他进入上级范围内是肯定的。由胜负所决定的是预测确率问题，但由于其2择的特性，在某种意义上也是具有安定性能的人物。同样适合初学者，来更好地熟悉本作特殊判定之处。



3rd是，街霸Ⅲ系列的集大成者！

街霸Ⅲ3rd开发部门会谈

3月某日，大坂CAPCOM的开发部门对于“街霸Ⅲ3rd”进行了一些对外界的问答，由此使广大玩家更直接地对这部2D格斗大作加以了解。

标题名中蕴含着较深的意味。

Q:游戏马上就要发卖了，在剩下的一个月紧迫时间内，对于“街霸Ⅲ3rd”，首先想了解有关它的一切。

到底，3rd的开发周期为多长呢？

A：前作2rd成品上市后，从开始草案到现在只花了将近一年半的时间。

Q:开发人员的构成是？

A:基本是只是在前作的开发阵容上加以新的力量。

Q：这一次的正式标题为“街霸Ⅲ3rd STRIKE PUTURE”，作为题目似乎……有点长了吧。(笑)是有什么由来吗？

A：本来，2nd的假名“SECOND EDITON”，作为续编，3rd也沿续了2nd的一些设定。“STRIKE”是从前作的“IMPACT(冲击)向着“定为直接的方向”——“打击”的意义前进。

另外，作为“为未来而战斗”，系列中首次出现的新一代角色也有着“新时代”的意义。家庭用的游戏与街机厅的游戏带给玩家的乐趣应该有所不同。我们希望“街霸Ⅲ”3rd能体现我们更进一步的想法。

Q：多么遥远的设想呀(笑)，一切都有着深厚的意义呢。

A:这是当然了(笑)。

Q：CAPCOM的2D格斗作品有很多，比如“街霸Ⅲ”系列之外还有“ZERO”系列、“恶魔战士”系列、“X－MEN”系列等等等等。在如许多的系列之中，“街霸Ⅲ”的位置又处在哪里呢？



A：“街霸Ⅲ”以外的系列都各自从“街霸Ⅲ”发展挖掘出新的可能性，而“街霸Ⅲ”则第一次让人感到“在街霸Ⅱ”达到极境后，体现出现在的时代，现在的技术。



Q：那么，在“街霸Ⅲ”系列全部三部作品中，“3rd”是否也处在第三个位置呢？

A:是的，这一次的游戏构造，单纯从角色人数而言，达到了系列的上限，所以可称为是“街霸Ⅲ”系列中集大成者。

Q：集大成的意味当然会带来艰辛的劳动，一定有新增加的部分吧…。

A：确实，在前作完成后，对“街霸Ⅲ”系统进行再检讨时感到过很大的困惑。

另外，要求有更漂亮的画面，在对战之外1P PLAY时是否有让玩家眺望景色的价值，各个小组也为此不断研究修改着。特别是BOMS GAME的砸车，也应该是玩家们必见的一部分(笑)。

Q：在音响这一方面，好像给人有根据颜色而改变的印象吗……。运用了RAP和1PHOP，便得这款游戏有着与以前作品截然不同的音质。

A：是。在这一方面，也是我们在开发中投下较大努力的一部分。这一次的开场由于采用了加拿大HIPOP的“infinite”，认为能达到极其好的效果。另外，但任音响部分的工作人员也进行着“Fight for the Farure”，为了给单纯故事设定增色，便把想法传达出来。



GRADE CHANRG 系统



Q:那么,对“街霸Ⅲ”有了一些了解后,便要对其系统进行深入了……

A:唏唏……现在还在调整中的阶段,因此对尚未断定的全部还不能一举公开,但可在有限范围内回答大家想知道的。

Q:那么首先,先前的街机展上,已经对试玩机进行了一番尝试,用跳跃攻击键和投一块输入时会使指令有所改变,那么,在这一部分,又有什么具体变更的地方呢?

A;是这样的。包括打击在内,指令技增加了一部分避免重复的,而 MAGE 也加以简略化。

Q:演出部分是否还有未变更的部分存在?

A:现在则通过 42% 的开发度,调整将会在最后最后的阶段读入(笑)。当然会有变更的问题。

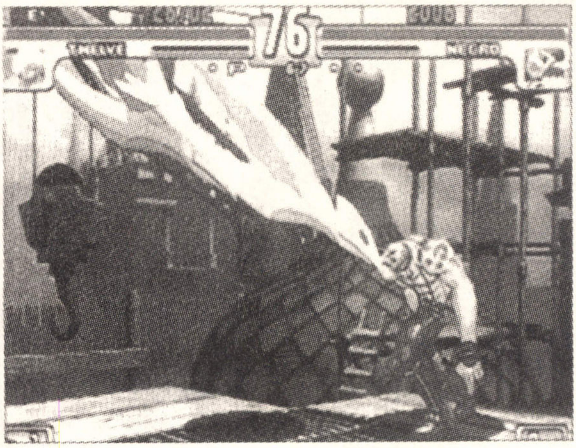
Q:这一次,GRADE CHNAGE 是以“对改变战斗本质的提问”为目标,会比赛后表示等级和综合评判对战内容,成为业界最初的新机轴搭载,那么相对于现在对战时的情况,开发部分听闻到什么消息吗?



A:前作曾举行过街机大会,我们都为玩家们出神入化地操纵角色而大为感动,也觉得他们属于真正的上级者。那个时候就有“除了胜败与点数外,还能有什么更精确的评价呢?”这种想法。在今作开发中,便将这种想法付诸实现……

但是,对于这种艺术,客观的评价是很难的。现在的这个系统让玩家有“战斗不仅限于胜败”的评价基准,也改变一度的观念。希望大对此能有较高的评价。

Q:确实如此。另一方面,作为“街霸Ⅲ”最显著特征的系统,“BLOCKING”是一直存在的,那么这一次准备加以调整吗?



A:BLOCKING 现在仍在调整之中,还不能公开。与前作相比确实会有一些变化。在空中摇杆输入方面将统一为一个方向。

Q:与 BLOCKING 相关,入力等问题非常困难等想法我们也听到过,那么关于这一点是怎么想的?

A:不管何种要素,结果都是为了配合游戏的整体水准。困难与快感我们认为是表里一体的。

Q:BLOCKING 后的连续技,是最能体现“街霸Ⅲ”空中爽快感的一点,这可能是由于其伤害值高的原因,是否意识到会有调整吗?

A:有关攻击力,连续技的判定值都是根据单发的判定值而定的。这是“街霸Ⅲ”中年龄层较高的玩家对游戏速度提出的要求,但也有希望减小伤害值以此更真实体验胜败实力的想法,为平衡这两种意见,以前就有的紧张感一直持续到现在。在“街霸Ⅲ”中,大家可以看到我们的相应调整,是否成功还得看玩家们的反应。

策划的难点是レシー，工作量大的却是春丽，这样使游戏也变得难产了起来。

Q:最后是有关角色的一些问题。从“街霸Ⅲ”传承而来的各角色都有其非常独特的个性。而这些完整的角色又必然要求有独自的战术，并且通过这点来获得玩家好感。那么在选用人物时，是否可以通过POA等同来作成人物，然后再用玩家自己的创造投入到游戏之中呢？

A:在探讨人物内涵的阶段，如果能用PDA等先行作成，那么就必须对战术上要有新而合理的安排，所以现在尚且未有此考虑。

但相反，战术展现在先行考虑的场合，就要第一安排画面上的表现。这样的场合是很多的。

Q:那么，除了春丽以外的4名新角色在对战时，该名有其与其他角色不同之处吧……。

A:老实说，一击必杀，双重跳跃等，我们希望作出强力的角色。在格斗流派方面，隆和肯的武艺能够让美国玩家着实地感受到“日本空手”。

在使用的感觉上，当然会着重考虑其画面表现力。

托艾尔巴是尼科罗的基础，也有着它多变化的可能性。举一个例子，比如“捉破”的具体展现……

Q:托艾尔巴有着许多的谜……还有那个Q。

A:角色通常都超脱故事的限制，而达到自由。对战时，Q让人有一个突进系角色的感觉。

Q:最后是レシー了。他与Q正好是“像隆和巫雷克斯那样持有根本相反的格斗理念与风格”，在故事中也分明地表现出来。

レシー的制作决定是由其他全体角色所推动的，要让他具有“街霸Ⅲ”系列中还是第一次出场的春丽，是根据广大玩家的呼声，还是有别的意图让她复出呢？

A:玩家的强烈愿望是其中之一，而用CPSⅢ作成春丽也是我们本身所希望的。

Q:那么旧角色，都全部保留下来了吗？

A:在续编中有进步，也要有变化。为了达到“街霸Ⅲ”的极限，我们不排除删减某些角色的可能性。

Q:新角色中，最难制作的是哪一个？

A:有关策划是レシー，工作量大的却是春丽了。

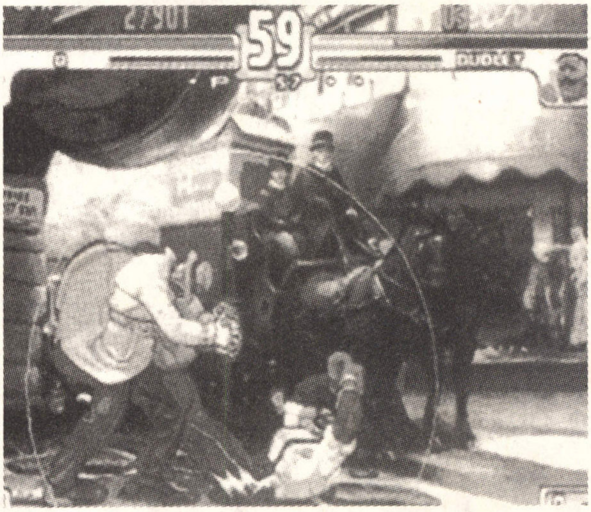
Q:随着时间，玩家都会对角色产生感情，那么诸位有否喜欢自己制作出的人物吗？

A:对于这回的新角色当然有所留意。比如说“林”、“托艾尔巴”，以及旧角色中“达德利”、“尼柯罗”。

Q:假如，今后“街霸Ⅲ”还有续作，会让Ⅱ代和“IERO”系列中的人物参入吗？

A:就一般而言，沙加特和桑基尔夫并且维加都可考虑……而实际是要根据玩家的盼望。在“街霸Ⅲ”中再现的人气角色是并不会消失他们荣光的。

但是，个人对“元”很关心。比如这个角色不能选择SUPER-ARTS，但可以流派组合……(笑)将会非常有趣的。



进行真正对战的游戏……这就是“街霸Ⅲ”的理念。

Q:“街霸Ⅲ”在CAPCOM其他对战系列中占据着一个突出的地位，而在市场和玩家之中也对其有“拥有真正决一胜负的价值的游戏”这样的评价，那么开发部的各位对此又是怎样想的？

A:玩家能够有这样的认识是我们的光荣。“真正的对战”是本系列中一贯的理念，是永远的中心。

Q:明白了，那么最后，在“街霸Ⅲ3rd”迟迟来到的今天，有什么对长久期盼玩家说什么吗？

A:首先请尽情尝试。也请期待着令人感动的对战系列继续出现。

让我们等待本作真正的登场吧！



『幕末妖怪劇場』

月华剑士2中的奇妖异怪——



第二幕的新人物有仅是刹那和响，在一条明的劾鬼·百鬼夜行中还追加了9个完全新的人物(笑)。在这里我们为大家献上“百鬼图”，让大家轻松一下。

有百鬼吗?新旧人物介绍

お齿黑へっ太り



逃出婚期为世所不容而自杀了的少女的亡灵。江户时代的已婚者全有带齿黑的习惯。一说『おこキクってあげるよ』这句话就会消失，百鬼夜行发动中会小小嘟哝。

河童



没有人不知道这一日本妖怪的代表。其知名度之高，以至许多游戏影片中都有样子像河童的小东西。如果月华有续编的话，还可升格至以硬甲壳和屁股蛋为武器(喂喂，不是在演剑剧了)。

火取之魔



吞吃灯笼之为的石川县的妖怪，是李烈火天敌的怪物，但伤害力却无变化。

なまはげ

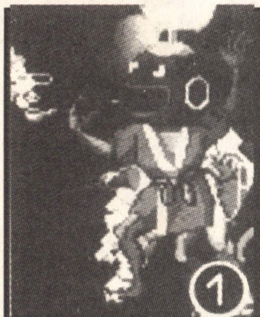


秋田县正月15日夜中的仪式，有一个蒙着大鬼脸的大人造访各家，为什么成了明的手下还不清楚。

二口女



还有一张口有脑后，用自由活动的头发把食物送至口中。





以上所提的都是一条明在使用超必杀时所出现的千奇百怪的现象，玩过“月华剑士”的朋友肯定会对那有趣的场景保留着深刻的印像吧。在左边两张图上描绘的也是两种样子有趣的鬼怪，只是限于资料，我们对它们的出处还不甚了解，大家知道吗？有心的朋友不妨查找一下有关日本风物的文献，为它们“验明正身”吧。

其他妖怪

一目小僧



一反魔



めらりひょん



灯笼岩



おとろむ



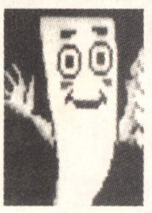
むろほうず



あみきり



油すまむ



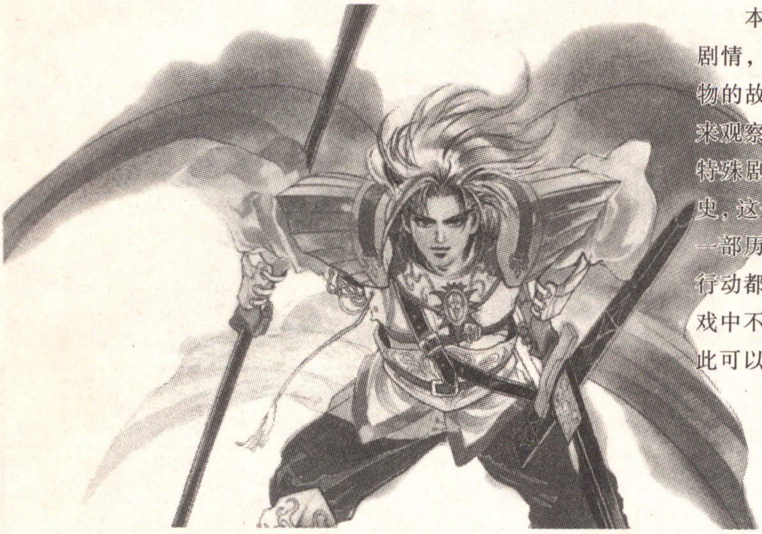
电子游戏广场

完全攻略





热销游戏攻略的大公开



本作与过去的 SAGA 系列一样存在着复数的剧情，各情节的共同点便是“在特定时代生活的人物的故事”，玩者可以在同一个时代内以辅助视点来观察这个游戏的进程，虽然不同角色都有自己的特殊剧情，但最终目的是统一这一特定时代的历史，这一点是不变的。本作中的剧情构成可以说是一部历史小说了，每位角色的心理描写以及细微的行动都与其所在的历史背景息息相关，而玩者在游戏中不同的选择会导致剧情分歧以及结局变化，因此可以说 SAGA 是由玩者来创造其“历史”的。



改变历史的乱世之雄
GUSTAV
[1220－1269]

他是 GUSTAV 13 世，大国フィニー的王子，因在某次仪式中被确认为“术不能者”而被流放，在流放期间他开发出以金属武器的“斩”为战术的作战方法而袭卷世界，最终成为一代英雄。

SCENARIO——以“章”来区分游戏的各个历史阶段

本游戏中出场的角色都有与之对应的章节，当你与不同的角色完成了一次冒险后，在世界地图上会出现另外几个新的剧情，这与历史小说“章”十分相似，如果你以同一角色继续其历史的话，则不会有太大分歧，但是在途中如更换角色则历史的进程就会发生很大变化，本作就是以这样的复数视点来创造历史的。





在游戏中你经常会遇到当完成一段剧情后的两个不同人物的剧情选择，这两段剧情所处的年代有时会相差很多，而这两段历史中所发生的事件也会因人物的不同而起很大变化。



▲在上图中已经进行了 4 段剧情，随着完成度的增加，各种新的剧情还会不断出现。

~ 新剧情的出现 ~

① GUSTAV 剧情 A 完成→GUSTAV 剧情 B 出现

② GUSTAV 剧情 C 完成→WELL 剧情 D 出现

SaGa Frontier
SaGa FRONTIER II
サガフロンティア 2

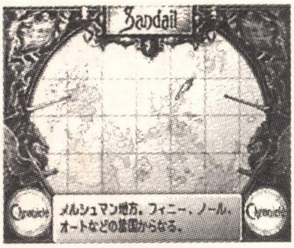
系统及流程攻略
沙加·领域篇2

机种:PS　厂商:SQUARE
类型:RPG(对应 POCKET STATION)
发售日:1999 年 4 月 1 日

WORLD——术普遍存在的世界“SANDAIL”

本作的舞台是被称为SANDAIL的世界，其中有一种与魔法相近的力——术在这个世界中普遍存在着，世界中的人对此种能力相当重视。在这个世界的住民中，日常的生活等许多地方都要用到术的力量，就在这样一个充满术的世界中，本游戏的主角GUSTAV很不幸地成为“术不能者”而被王族流放。

在历史上，SANDAIL世界本是一个拥有高度术文明的社会，当时的技术程度十分发达，并且有许多被后来的探险者奉为至宝的遗产流传下来，这些术的遗产通常被附着在各种武器中，得到它们会对游戏十分有帮助。



东大陆



▼GUSTAV的祖国，其位置在SANDAIL大陆的中心。

南大陆



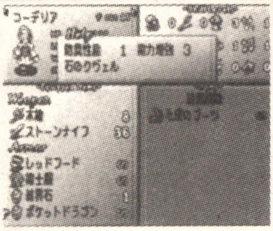
▼GUSTAV被逐放后首先到达的南大陆，这是一个群雄割据的地方。

术“ART”与アニマ“ANIMA”



“术”这个词用于形容操纵存于物体上的アニマ(ANIMA)之力的技术的总称。アニマ是以生物为首的石或火、水以及光等，存在于世上的一切中，为了把其力量引出而使用术，人们把它们做为道具而使用。使用术的能力虽有一定差距，但几乎这个世界上的人类都具有，没有的极少数人则受到冷遇和迫害。相反术能力优秀的人可以得到很高的地位。

ツール“TOOL”与クヴエル“QUELL”



把存于万物中的アニマ之力称为术之力，使之成为媒介出现在人们生活中的“道具”里。各种道具都是以称为“QUELL”的前文明遗产为原形而做的。QUELL中有产生火的QUELL、石的QUELL、冰的QUELL、兽的QUELL等许多种，但大部分不知道用法，但性能却比普通的道具要强大许多，现在称为“探险者”的人们为了找QUELL，在不断发掘遗迹，但要找出却相当困难。

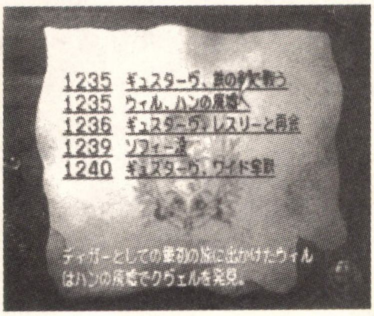
CHRONOLOGICAL TABLE——PLAY的结果被记载在历史年表中

众所周知本作的关键是创造历史，而玩者所完成的情节则要被记载在历史年表中，这个历史年表准确地记载了历史年代以及在该年中所发生的重要事件，随着历史的不断前进，历史年表中的记载也会不断在增加，当你完成了年表后就会有那种“创作历史”的感觉。









另一位关键人物

WILLIAM KNIGHTS

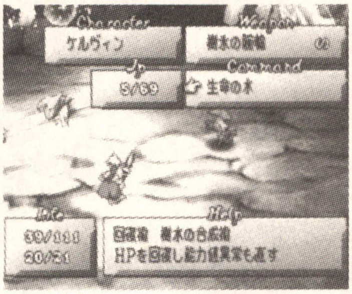
[1220－1231]

与GUSTAV有不同历史视点的另一位主角，当他15岁时便离家开始了他的冒险旅程。

——把握创新性的战斗系统——

“沙加”系列经常采用新的战斗系统，在本作中有两种战斗模式最为显著，其一是将前作改良・强化的PARTY BATTLE，其二是与敌人一对一进行决斗的DUEL，其中尤其以DUEL战斗方式颇受玩家注目，它把对敌战斗更加个性化地体现出来，是个革命性的新模式。

PARTY BATTLE



◀基本战斗方法与前作相同，在此还增加了许多新的指令，是大家所熟悉的打法。

DUEL

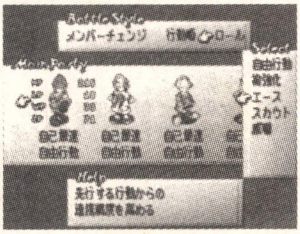


◀从队伍中选出一名代表与敌人进行一对一战斗，选择武器的不同会导致招术的变化。

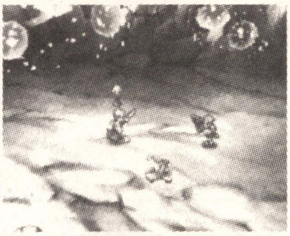
PARTY BATTLE——将前作进行强化后的组队战斗

组队战的方法虽依然继承了前作，但是各角色的行动顺序以及他们所担任的工作是前作中所没有的，由于导入了“ロール”的概念，使得玩者可以自由操纵角色连携技的发挥。而连携技则要让队伍中的几名角色所使出的招术达到一定条件后才能发动，这一点与前作是相同的。

ロール・行动顺序

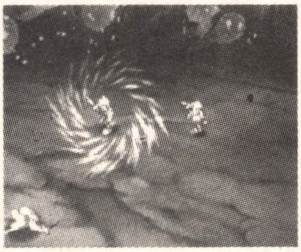


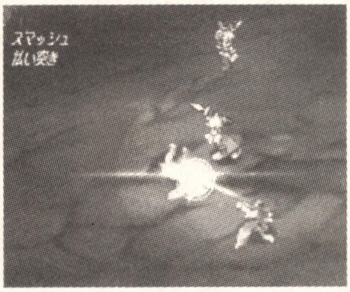
闪・修得



◀在攻击时角色会突然悟得新的技巧。

连携





回合开始前的行动

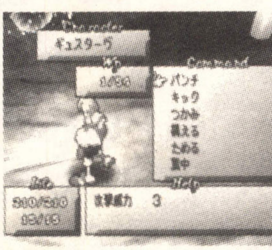
在本作中战斗开始前会有两种行动进行选择，其一是消费LP进行HP回复，其二是直接进行战斗，当战斗时行数回合后会随机出现几种新的指令，如“败走”、“见逃”、“追击”等。



DUEL——以细密的行动与敌人进行一对一战

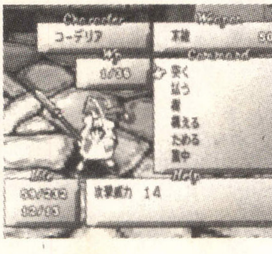
由于本作中新导入了“デュエル（决斗）”，使得一对一战成为可能，在战斗中选择指令时最好用有关联的进行，这样很可能会编出新的技巧，而这些技巧有些很可能是在组队战中很难领悟的，除此之外，新术的领悟也可在一对一战中实现，每位角色在一对一战中，除体术外可装备两种武器进行战斗。

指令举例——体术

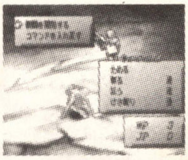


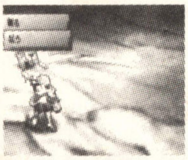
◀在不装备武器进行一对一战时，指令的选择会出现『拳』、『腿』等。

指令举例——枪



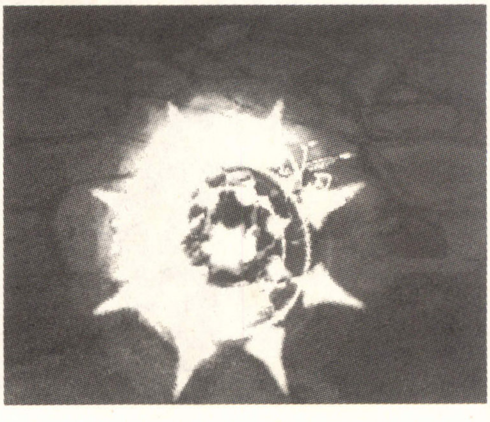
◀以枪为例，战斗中原来体术的攻击指令则变为『突』等枪技专用的攻击方式。





技的成立

指令间相连接后只要符合条件便会出现新的技巧，因此在输入时要首先使用有联系的指令。

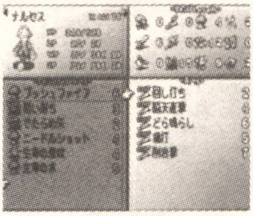


▶当四种指令连携在一起并且达到某种条件后则会有新的技巧出现，术的领悟也是一样的，领悟后的技巧会保留在相对应的武器或术的菜单中，以便其他角色在组队战中使用。

ART——丰富的必杀技与术

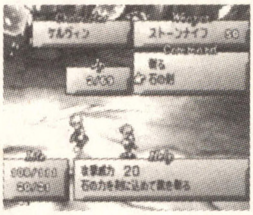
战斗时使用的技与术十分丰富，其中技包括剑技、弓技等专用种类一共6种，而术则包括树术、石术等6种属性，技的使用要与武器相对应，而术的使用则要以该术中所包含的各种属性来装备自己的武器或防具。

角色修得类型



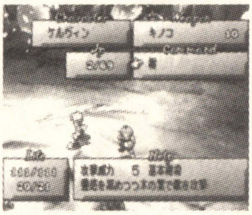
◀在组队战或一对一战中修得的技巧。

ツール特有类型

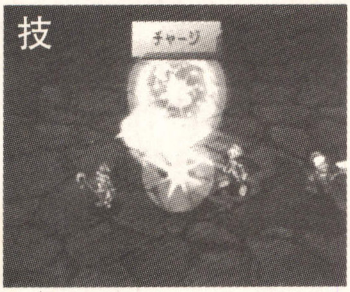


◀武器或防具所带有的属性技。

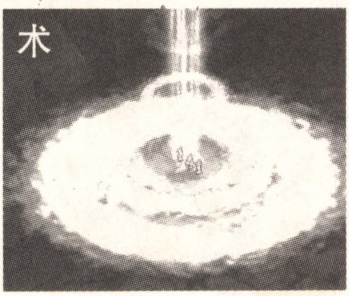
地形特有类型



◀利用地形所产生的属性攻击或回复技。

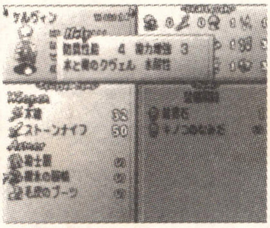


◀用武器使出的必杀技，通常要消费一定WP的类型比较多。



◀使用术进行攻击时要消费一定的JP。

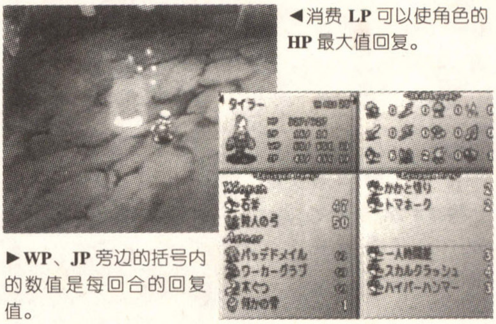
ツール与属性





各POINT的回复手段

本作中HP、WP、JP被称为“消费POINT”，他们的回复通常是在战斗每回合后有少量的补充，另外在村中的宿屋休息可完全回复，而在迷宫中冒险则要经常注意他们的残余数值，本游戏中取消了回复药的设定(结界石除外)。

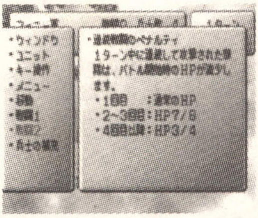


◀消费**LP**可以使角色的**HP**最大值回复。

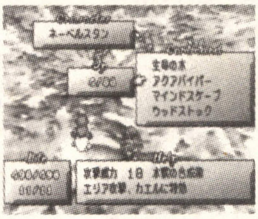
▶**WP**、**JP**旁边的括号内的数值是每回合的回复值。

WAR——率领大军团进行的模拟战

由于游戏的关键是历史，因此不可避免要进行大规模的军团作战，这种作战方法是SFC版“沙加3”的改良，由于很像模拟游戏，因此十分易于掌握。在回合开始前会有胜利条件的提示，玩者只要在模拟战中充分利用各部的兵力便能轻松地取胜，战斗的关键是以多胜少，因此己方人数少的部队最好不要与敌人硬碰。



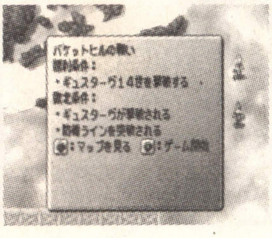
◀胜利条件以及战斗规则要经常参照指令菜单。



◀战斗中负的一方要被强制后退数步。

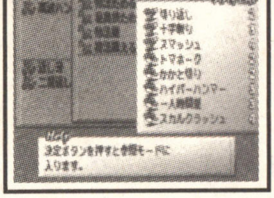


◀在地图画面中各方的士兵混杂在一起，这种战斗方式对于熟悉模拟游戏的人是很平常的。



技·术与道具全角色共有

在有多数主人公登场的本作中，技、术以及道具是全部角色共有的，当完成了一位主角的剧情后其必杀技术以及道具会被第二名主角所带的队伍继承，而当连携技产生后会被记录在主菜单中的“プレイヤーノート”中。



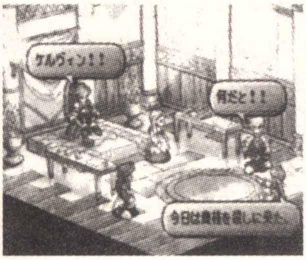
游戏序盘剧情及故事概述

GUSTAV SIDE——流放者 GUSTAV 的苦恼



以故事中心人物GUSTAV介绍为主的游戏序盘剧情，其中一些重要人物都是掌握故事的关键角色，以下就以这几位人物为主对游戏的开始阶段进行说明。





GUSTAV 诞生〔1220〕

相当于游戏全体的OPENING，故事从1220年GUSTAV 12世发动大规模进攻的画面开始，在阵中指挥军队的正是游戏主角的父亲GUSTAV 12世，就在他进攻时突然得到了王子降生的消息，于是便带大部队返回并给王子取名为GUSTAV。



▲以强大的军力进攻邻国，就在要完胜的时候突然传来消息……



▲国王得到了第一个能够继承自己王位的孩子，十分高兴。

故乡を離れて〔1227〕

在一个夜晚，王子与他的母亲和老师一同离开了自己的故乡，从此踏上了艰辛的冒险旅程，在南大陆的冒险中造就了一代英雄。

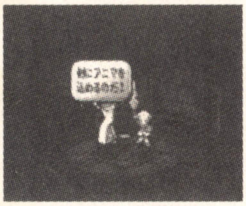


▲传受GUSTAV知识的导师，其术力相当高。

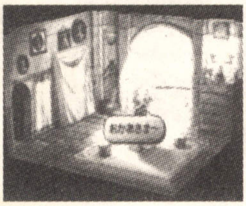


GUSTAV 追放〔1227〕

在王子七岁的时候，王族举行了世代相传的术仪式，这是为了证明王族的继承人是否有强大的术能力，以便能接掌下一代的王位。但是在这次仪式中令人十分惊奇的是王子几乎没有术的能力，因此国王把他视之为卑劣的人而流放。



▲年幼的王子举起王国世代相传的火焰剑，准备接受传承仪式。

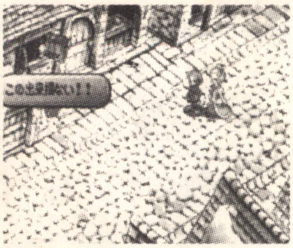


▲GUSTAV 的弟弟因此事而失去了母亲，因此十分痛恨他。

GUSTAV12 岁〔1232〕

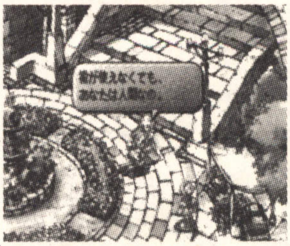
被流放后的王子居住在南大陆的大都市グリューゲル中，在他五年的成长中母亲以及他的老师给予了他相当严格的教育，虽然他是一个术力贫乏的人，但是在周围人的耐心教导下却也慢慢地成长为一个令人尊敬的王子，但是这此后的一件事却完全改变了他的命运。



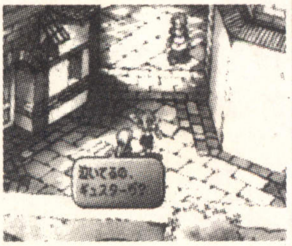


▲在王国的街道中母子二人被民众唾骂。





▲五年的时间使 **GUSTAV** 王子慢慢地长大成人。



▲在成长过程中王子认识了许多关心他的人。

GUSTAVと锻冶屋〔1233〕

搬迁到ヤーデ后，他初次接触到冶炼技术，这对于不能使用术的他是个很大的启发，于是他便开始冶炼铁剑。





▲对于比一般武器强大的铁制兵器是术不能者马上能想到的攻击方式。

◀在村中与人对话可以得到一些有关POCKET STATION的消息。

GUSTAV 15岁〔1235〕

又经过三年，GUSTAV冶炼成功属于自己的铁制宝剑，为了试验自己几年来年成长，于是便与フリン一同前往妖怪出没的洞窟中进行试练，在洞窟中玩者应多锻练GUSTAV的剑术必杀技，而他的同伴最好以术力的训练为主，这样二人搭配便能组合出连携技，这样洞窟内的探险便能十分轻松地完成。

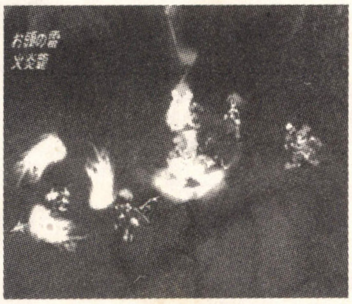








▲与村民对话后便可进入充满怪物的洞窟。



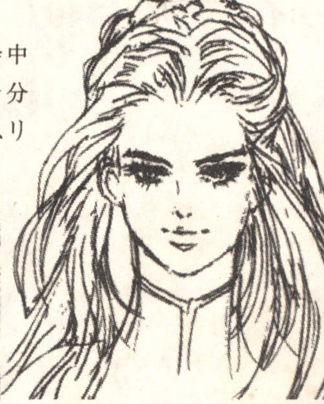
▲与敌人战斗时术法与剑术的搭配是最有效的战法。



再会〔1236〕

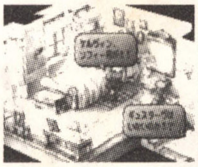
在一次盛大的舞会中GUSTAV遇到了一位十分要好的朋友，她就是レスリー。



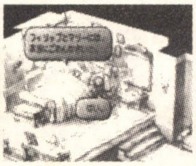


病床的母〔1239〕

1239年GUSTAV的母亲因过度的劳累而病倒，就在此时王子又一次进入洞窟向怪物挑战，进入洞窟后他的同伴来说明了母亲的情况后立刻回到村子，此时母亲已经过世了，而留下的遗言却改变了他的一生。









▼母亲的死对于GUSTAV是人生的一大转折点，与自己相依为命的母亲的去逝使他坚定了夺回原属于自己王位的决心。

剧情出现的顺序

当完成一段剧情后，地图上又会出现另一个年代的第二个剧情，开始时只能按步就班地进行，但是到了第二主角出现时剧情的选择就变得多样化，此时怎样选择没有固定的限制，完全凭玩者的喜好进行，这才是本系列最大的乐趣所在。



◀第二主角的剧情充满了冒险的气氛。



▶第一主角的剧情完全是历史性的。

ワイド夺取〔1240〕

母亲死后，GUSTAV得到了名将ネーベルスタン的帮助，于是准备开始进攻ワイド，这也是他从王国流放后的第一次大规模作战。

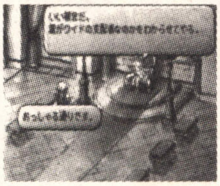
在ワイド城的地下通路内会遇上一些等级不同的怪物，由于GUSTAV使用的钢铁制宝剑，因此可以放心地与他们战斗，但要值得注意的是地下通路中某处会有一种亡灵骑士，只要利用LP回复手段便可取胜。



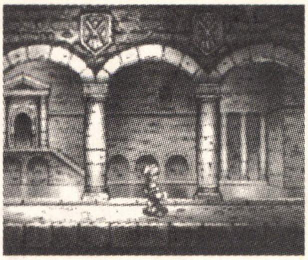
◀首先得到了年轻的ワイド候的信任。



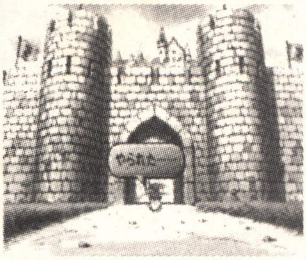
◀与同伴一起在ワイド附近探听情报。



◀最后以很快的速度夺取了ワイド。



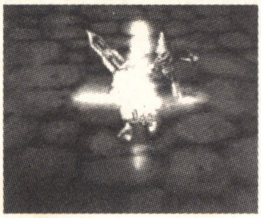
▲通过城的隐藏通路将大队人马送往城内。



▲首战告捷后GUSTAV军名声大振。

最初的BOSS战

亡灵骑士属于不死系，因此GUSTAV的十文字斩对它有特效，虽然它的攻击力比较高，但是只要在危机时刻使用LP进行回复应该可以十分轻松地战胜它。



▲亡灵骑士的攻击方式十分多样化。

父的急逝〔1245〕

1245年GUSTAV 12世去逝，而先前被流放的王子在名将ネーベルスタン的帮助下向故国开始了大规模的进攻。



▲在进攻前GUSTAV不断地网罗人手，以便能够一次成功。



◀GUSTAV进攻故国的决定得到了他手下将士们的大力支持。

上陆〔1247〕

1247年，当GUSTAV 27岁时终于回到了自己的出生地东大陆，但是他心中的那种术不能的卑劣感始终不能抹去，这很可能是他母亲的逝世打击太大的原因。而进攻故国成功后他的心中又产生了某种罪恶感，复杂的心情在GUSTAV的心中不断缠绕着。



◀GUSTAV的话语中经常有术不能者的词句。

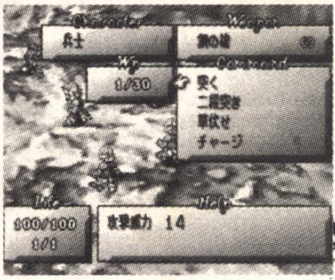


◀他的同伴经常为这件事来安慰他。

バケットヒルの战い〔1248〕

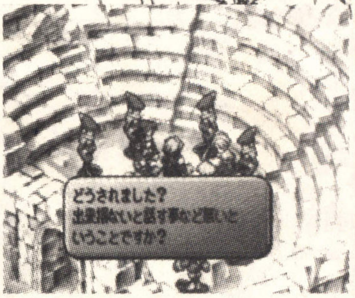
GUSTAV 12世去逝后，主角的弟弟フィリップ继承王位称GUSTAV 14世(在他心目中本应是13世的哥哥已经死了)，在这之后的一次大会战中14世被GUSTAV军以巧妙的伪装战术击败。

此次战斗也是玩者第一次遇上的模拟战，模拟战中要注重兵力的保存，基本上以多胜少才是胜利的保障，其实作战中不必将敌人全灭就可获胜，只要敌方的军队被减至一半以下便会投降。

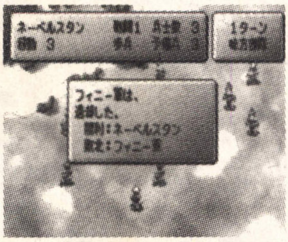




GUSTAV的直属军全部是钢铁装备，这与当时世界上的军队常识相违背，因此出奇地强大，在作战中钢铁军队的战力是所向披靡的，于是很快就取得了胜利。

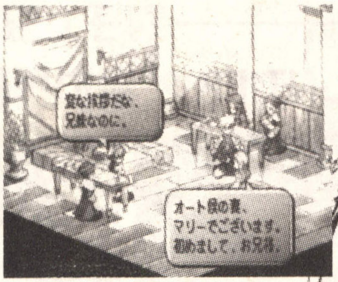






兄弟再会〔1248〕

回到王国后，憎恨哥哥的フィリップ曾一度想杀死 GUSTAV，但是此时他在哥哥的身上感到了母亲ソフィー的某种力量，于是兄弟之间欣然和解，结果是フィリップ继承フィニー王位。



▲在一次会面中マリー的出现使 GUSTAV 好像看到了自己母亲的身影。

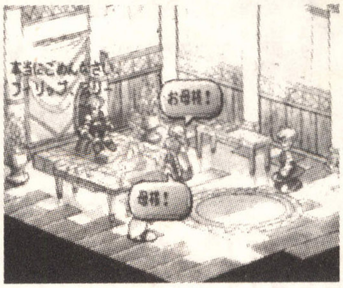


◀是フィニー王位的继承人 GUSTAV 的兄弟。



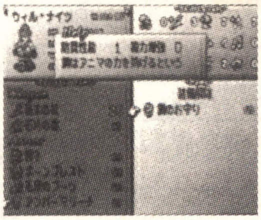
◀与自己的哥哥初次见面的マリー。





被人们鄙视的金属"钢铁"

不易破损是它的优点，但是使用者会令自己的术力大幅度降低，在世界中普遍被人们鄙视。



WILL SIDE——与 GUSTAV 相对应的冒险者



ウィル的家族的人都以冒险为自己的职业，在游戏的开始ウィル便探索古代帝国所留下的废墟遗迹。ウィル篇所登场的人物都有其鲜明的个性，不同于 GUSTAV 侧，ウィル篇完全是以冒险为主的故事。

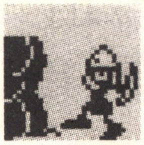


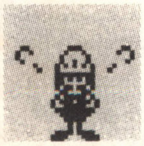
POCKET STATION 玩法解说！

拥有 POCKET STATION 的玩家可以从主游戏中下载被称为ゴー！ ゴー！ディガー的迷你游戏，它的目的是挖掘武器装备，并且把一些暂时不用的物品卖掉以便扩大经济流通，这样才能买到更好的武器。

Ⅰ. ゴー！ゴー！ディガー

设定时间（1－99 分），让游戏中的角色不断地挖掘游戏所必须的物品。

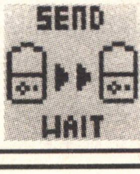






Ⅱ. コンホポケット

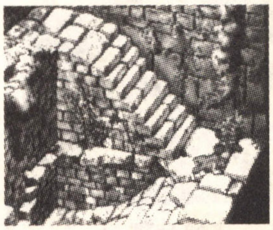
把记载在"プレイヤーノート"中的连携技下载后与同伴进行交换。



ウィルの旅立ち〔1240〕

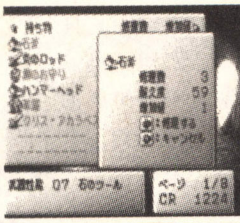
在酒场收集同伴后便可以向古代遗迹出发，在遗迹中可以得到许多相当珍贵的宝物，只要能完成取宝的任务并安全地返回村庄，便可以完成此情节。

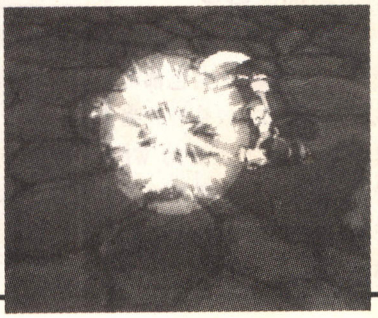




CR（クラウン）とチップ

上两个名词是游戏世界中的货币，它们之间的交换有一定的比例，不断地流通才能使物品增加。





BASIC 对于初玩者的基本解说——对于上级者的必读情报

FIELD & MENU——"SAGA FRONTIER 2"事世界的步行方法

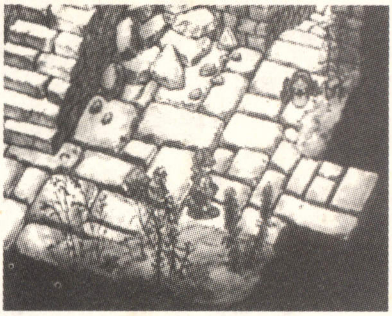
在地图画面上移动是普通 RPG 的常规方法，但是"SAGA"系列一直采用的是敌人可见的法则，这一系统从初代 SAGA 一直延用至今。这可令玩者有目的地选择交战的敌人，以便快速地使角色成长起来，而多变的敌人也是"SAGA"系列的一大特征。

▼在地图上不论哪一点进行调查，都可能会有新的发现，因此养成调查的习惯对游戏只会有好处。





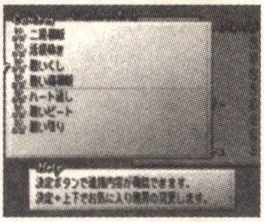
▲游戏的绘画风格是至今为止的第一次，清秀的水粉画可以给人留下深刻的印象。



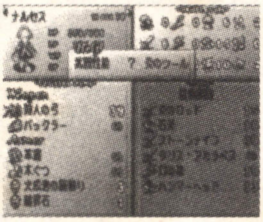
▲在狭窄的场所内与敌人接触的机率会增高，但也可以用敏捷的手法逃脱敌人的追踪。

MENU——状态画面解析

每个角色的状态画面由四部分组成，左上方是角色的基本状态值，右上是角色的能力画面，左下是角色的武器与防具装备画面，而右下是装备时道具表中所持有的道具种类画面。在此状态画面上按□还可调出指令菜单来选择另外的指令选项。



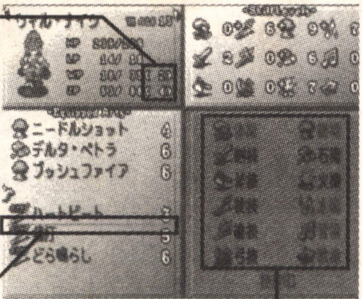
◀保存强力的连携技有利于对强大敌人的战斗。



◀要想使用术法就必须装备带有属性的武器防具。

()内的回复值

在角色的 WP 与 JP 右面的括号内的数值是一回合战斗后所能回复的 WP 与 JP 的数量。



必杀技以及术法的修得

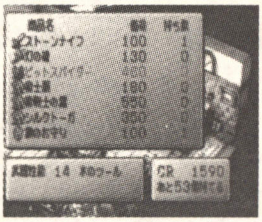
在必杀技栏内要经常空出几档以便领悟新的必杀技，如果必杀技已经充满了菜单，那么在今后的作战中，这个角色无论如何也不能悟得新的必杀技了，因此要绝对注意。

必杀技的装备

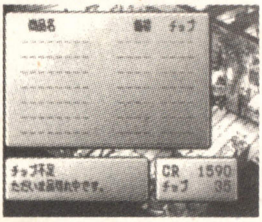
只要是被悟得的必杀技，无论是哪一个角色都可以无条件装备，但是有些强力的必杀技所消费的 WP 或 JP 较多，因此要将这些技巧装备在与之相得意的角色身上。

SHOP——购买道具的地方

在购买道具时所消费的货币是以 CR 为单位的，而游戏中另外一种流通货币被称为チップ，它以不同的比例可以兑换成 CR，另外还有一点就是玩者勿必要将这种货币大量地流通，这样才能使"ツールの特注"不断有新的物品增加，因为这里出现的都是相当有用的武器。



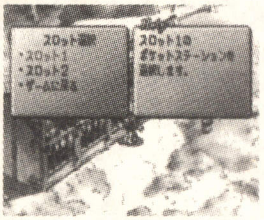
◀商店中购买的武器基本上都是有耐久度的。



◀チップ店中物品增加要有一定的经济流通量。

POCKET STATION——迷你游戏下载

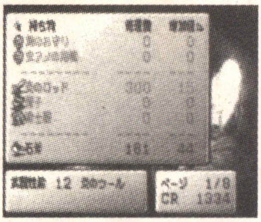
本游戏中有许多供下载迷你游戏的地方，当下载一次后还可在今后的剧情中发现新的挖掘角色，不断地更换角色会挖掘到新的物品。



◀下载游戏的地点通常都是村中的某个居民。

EQUIPMENT——注意武器的耐久力

带有属性的武器有它自己一定的耐久度，当武器快要损坏时可以拿到修理店进行修理。另外，各剧情终了时以前消耗的武器是暂时不能回复的。



BATTLE "PARTY"——与前作类似但变更点也很多

在组队战中行动的方式有以下几点。

①将敌人以普通攻击打倒

在 WP 或 JP 消费差不多的情况下以普通攻击进攻作战可以回复 WP 和 JP 的数值。

②以悟得技进行攻击

当不断进行普通攻击时会随时出现悟得技，通常是敌人越强，悟得机率越高。

③用连携技攻击

当拥有一定数量的必杀技后可以将几个角色的必杀技连接在一起组合成更为强大的技巧。

闪

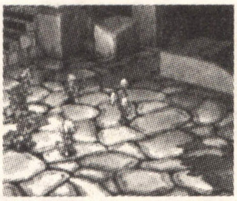
完全以随机的形式出现，如想使效率上升除要设定角色为自由行动外，最好还要使用角色自己所得意的攻击方法。

学习

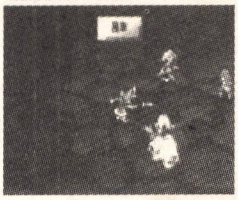
当战斗结束后，使用术的角色通常会学习到新的术法，而新术法的出现是各种术等级搭配的结果。

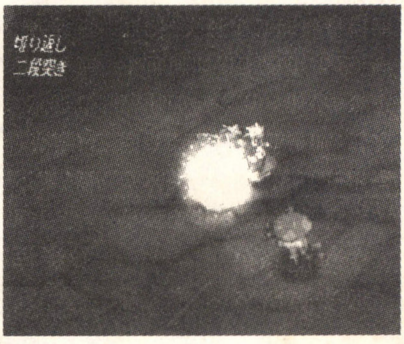
防御技

在敌人攻击时，自己使用的武器或体术会随机出现防御技或反击技，防御技出现在使用武器的角色中，而反击技则出现在使用体术的角色中。









连携

复数的角色利用必杀技进攻时，当满足一定条件便会出现连携技。

战斗与 HP 回复

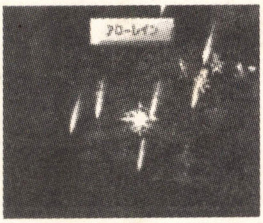
本次不同于以往的系列，各角色的 HP 在战斗后不会完全回复为最大值，这一点要特别值得大家注意。

SKILL——必杀技的育成

由于每个角色都有自己所得意的术或技（在能力画面中有十字星的便是这个角色所得意的技或术），只要将他们不断地修炼便可悟得新的技巧，而且成功率很高。但是如果使用角色不得意的攻击方法其悟得的机率将十分低下，但是这一点也不是绝对的。



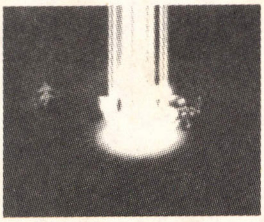
◀武器得意的角色最好让他一直使用武器攻击。



◀不同的角色所得意的武器也不尽相同。

ART——尽早领悟回复术与范围攻击术

如果在战斗中自己的 HP 不断减少就要使用到回复术，术得意的角色要尽量在游戏初期领悟回复数，而范围攻击则是与大量敌人战斗时的重要法宝。游戏中的术法共有 6 种属性，在使用时各种属性所产生的效果也不同，只要能活用它们，战斗就会变得十分轻松。



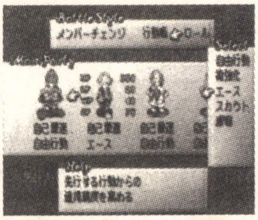
◀不同属性的组合是产生新术法的根本。



◀全体攻击以及范围攻击最好能提前修得。

ROLL——编织出更强的连携技

只要在角色行动编辑菜单中将各角色的行动顺序编排好，便可在作战中高机率的出现连携技，而各角色行动顺序的不同组合会出现不同的连携技，找到强力连携技的组合是至关重要的。



▲配置角色的行动顺序以及行动方式。

ESCAPE——回避战斗

当己方的实力与敌人相差太多时，最好的方法是回避这次战斗。在战斗开始后的几个回合指令菜单中便会出现如逃走、追击等新的指令，逃走是在战斗不利的时候经常用到的。



▲战斗时要经常注意是否有新的指令出现。

LIFE POINT——十分重要的回复手段

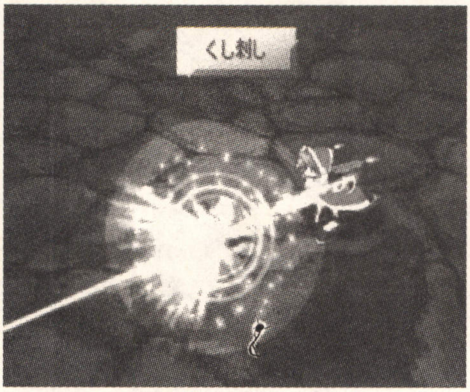
本作中角色 LP 的位置与前作不同，由于取消了回复道具，因此在战斗中消费 LP 进行回复是经常要使用的手段。另外，在自己 WP 或 JP 不足的时候，消费 LP 来进行攻击也是经常要用到的。



▲角色消费掉的 LP 值可以在村的宿屋中回复。

BATTLE"DUEL"——在序盘便可产生强力的必杀技

与前作不同这是一种新的战斗方式，在与敌人一对一战时只要将能够连接在一起的指令一同使出，便有可能产生在组队战中不能悟得的新必杀技。但是在这种战斗方式中如果使用不能连携的指令，便会给角色带来危险，另外术的连携也会产生在组队战中不能使用的强力新术法。



连携 以特定的行动顺序将各种指令连接在一起便可以形成必杀技，此时的伤害度要比组队战时高出许多。



カスタムアーツ 以不同的技和术相连接，只要成功后便会出现在组队中不能使用的术法。

ENEMY——能够一对一战的敌人

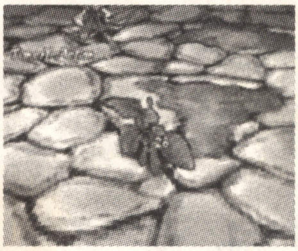
虽然一对一战有许多好处，但是游戏中出现的敌人并不是所有都可以进行一对一战斗的，对于能够与之单打的敌人最好以一对一战将之解决，这样产生新必杀技的机率要比组队战高。



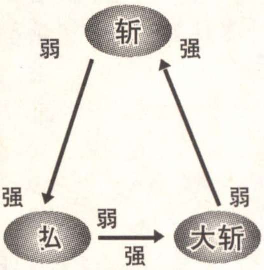
▲与敌人接触后立即能够看出一对一战。

AFFINITY——攻击的强弱关系

在一对一战中攻击的强弱关系如右图所示。

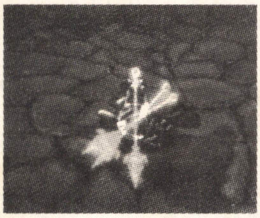


例：剑攻击的三种方式



LOGIC——连携成立时

由于事先不知道是否能连携成功，因此在使用指令时有一定的盲目性，其实四种指令连接在一起，有很大的机会出现已经悟得的必杀技（以下有举例说明）。在想悟得新的技巧时，通常在四种指令中会夹杂着一些已经悟得的必杀技的指令组合，此时只要连携失败便会出现以前悟得的那个必杀技，只要不断地将几个指令往复使用便可出现新的必杀技。



▲要想悟得新的必杀技，也有一定的运气成份。



成功的连携举例

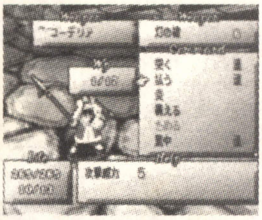
成功 ためる＋斩る＋払う→天地二段

失败 ためる（↑中断）斩る＋払う→ためる、十字切り

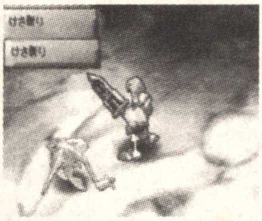
PLAN——一对一战时的行动指针

在一对一战时如果想使用已经悟得的技巧就要记住它们的组合方法，而要想悟得新的技巧就要不断地使用各种新的组合，只要将有"连"字的指令连接在一起就会以十分高的机率修得新的必杀技。

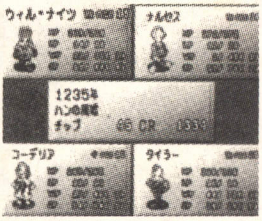
但是这样有时会给角色带来很大危险，因为在一对一战中如角色的 HP 变为 0 便会 GAME OVER，因此在此种战斗情况下要注意角色的 HP 状态。而且在遇到强敌时最好以组队战的形式迎击。



◀遇到弱的敌人可以不断组合新的技巧。



◀遇到强大的敌人时可使用已经有的必杀技攻击。



◀一对一战后其他角色的状态不断回复。

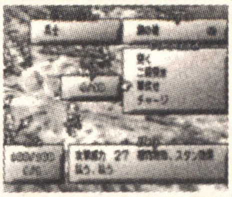
COMBAT——军团战斗时行动指南

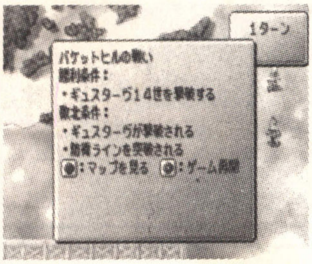
当发生了特定的剧情时便会出现 SLG 形式的军团战斗，在战斗初期会有胜利条件以及败北条件的说明，战斗的基本规则与普通的 SLG 游戏一样，只要能完成规定的胜利条件便可以在军团战中获胜。

以下是军团战中应该把握住的几个要点说明。

注意补充士兵

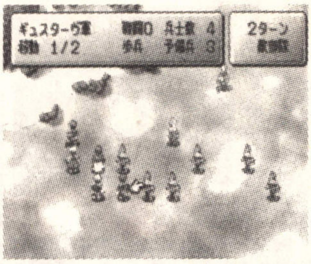
在战斗中要注意己方部队的兵员补充，因为当一支部队被歼灭后，它是不会第二次出现在画面上的。





胜利条件的把握

只要看清楚胜利条件便可以避免许多无谓的战斗，过多地战斗并不能使自己部队的能力提升，因此只要能完成胜利条件就可以了。



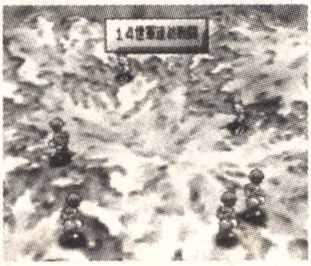
移动

在移动部队时，要注意下一回合是否在敌人的攻击范围之内，基本上先攻击的一方比较有利，因此要避免过多地让敌方先攻击。



弓兵的活用

不论是敌方还是己方，弓兵的作用是十分重要的，他可以有效地减少敌方部队的耐久力，以便我方的主力攻击部队在交战中处于有利地位。



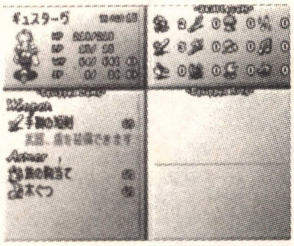
战斗

在战斗时，我方的部队要采取各个击破的方式，因为当敌方部队的耐久力减少时其攻击威力也会降低。

BRING UP——各角色的育成指南

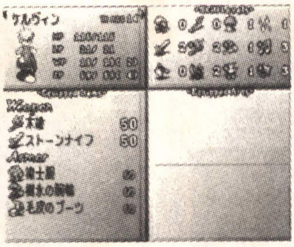
由于各个角色都有自己所得意的技巧，因此在角色育成时要注意他们的特技等级画面中哪一项是带十字星号的，只要按这一方针进行角色育成，不但能很快悟得新必杀技，而且角色的技术等级也会很快地提升。

ギュスターヴ



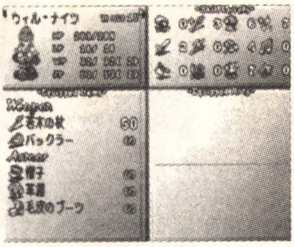
▲初期的ロール是铁炮玉，剑与体术是主要育成方向。

ケルヴィン



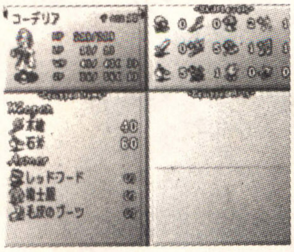
▲初期的ロール是支援。枪技与术是他的育成方向。

ウィル・ナイツ



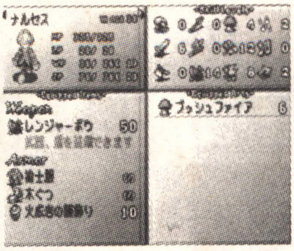
▲初期的ロール是スカウト，棍棒以及术法是育成方向。

コーデリア



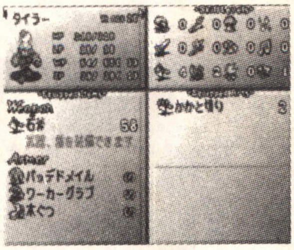
▲初期的ロール是エース枪技与攻技是育成方向。

ナルセス



▲初期的ロール是术强化，各种术法是育成方向。

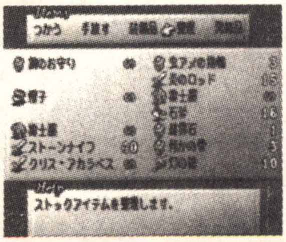
タイラー

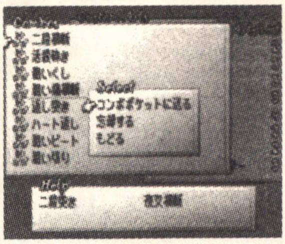


▲初期的ロール是威吓，斧技是他的主要育成方向。

POCKET STATION 的活用

游戏初期玩者可能会出现资金不足的状况，其实只要利用迷你游戏不断地挖掘物品，再去道具店卖掉便会使金钱无限增值，但拥有 POCKET STATION 的玩家可能不多，因此在游戏开始时要注意金钱的节省。



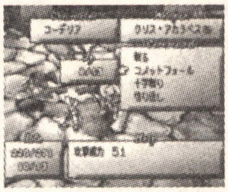


付着在武器上的术

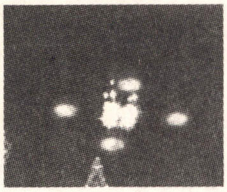
各种消费类武器都有附着在上面的属性，当使用了这种属性技，在战斗结束时，术的等级也会随之提升，这对于术法不得意的角色来说是一个很好的提升途径。

另外如能找到游戏中既附着有术而武器耐久度又无限大的武器，对于战斗将是绝对有利的。

コメットフォール——威力 51

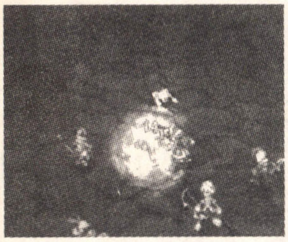


◀使用武器带有属性技进行攻击。



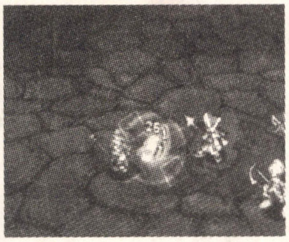
▶有时你会发现它的威力异常强大。

炎系——威力 30



▲火焰龙与火矢都是炎系武器所带有的特技。

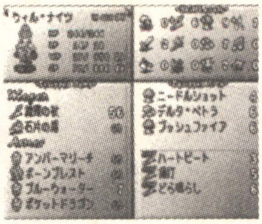
其它——威力 20



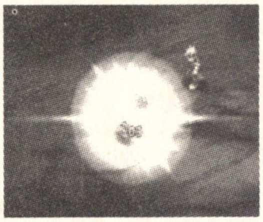
▲石剑与绿芽等炎系以外的武器攻击力则稍低。

消费 WP、JP 技的选择

如果角色的武器等级以及术法等级达到一定程度后，在作战中便可以选用不同消费形式的必杀技，这样的角色在战斗中通常都是绝对有利的，因为他不会因 WP 或 JP 的消费而去使用珍贵的 LP 进行进攻，因此在游戏中全能角色的育成是玩家的重点。



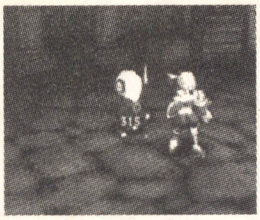
◀强力武具的装备会增加 WP、JP 的回复量。



◀特技等级平均的角色在战斗中十分有利。

使用特效技

有些必杀技与术会带有某些特殊效果，在战斗时这些技巧最好能先于敌人使出，令敌人中毒、行动不能等特效都会对我方的战斗产生十分有利的效果。



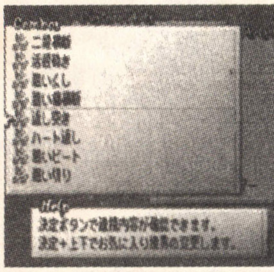
COMBO

使连携技成立的方法——在战斗中不断使用各种必杀技组合

在前作中大受好评的连携技依然被继承下来，连携技的组成虽然有一定的偶然性，但是如果对各角色的行动顺序以及方式以适当的调整，也会使连携技成功的机率大增，尤其是各种武器术法最大技的连携是对 BOSS 战中最有利的武器。

连携技的发展

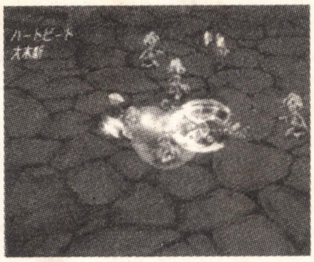
当产生了二连携后，玩者可试着在二连携后不断加入新的必杀技或法术，直到有三连携或四连携出现时便可以了。



◀新产生的连携技最好储存在横线的上半部，以免被新的连携技替带而丢失。

连携的实验〔2 连携篇〕

ハートビート + 大木断 →ハート断



◀棍技与斧技连携后所产生的合体必杀技。像这种二人连携通常是三、四连携的起始技。

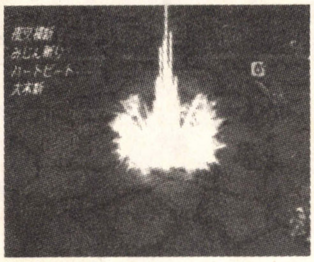
ウォーターハンマー + ウッドストック →ウォーターストック



◀除武器技可以连携外，各种术法也可以夹杂在连携技内。

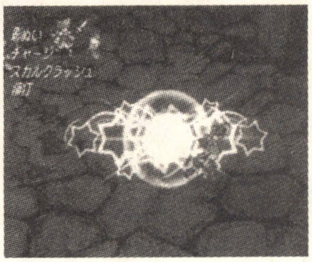
连携的实验〔4 连携篇〕

夜叉横断 + みじん斩り + ハートビート + 大木断 →夜叉みじんハート断



◀这是上面所描述的「ハート断」派生出来的新连携技，其威力上升了很多。

影矢 + チャージ + スカルクラッシュ + 痛打 →影チャースカル痛打



◀四种较强的必杀技连携在一起时所产生的破坏力是相当惊人的。

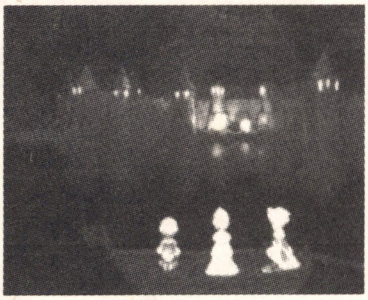
1220年　GUSTAV 诞生

フィニー王 GUSTAV 12 世向宿敌オート侯所在的国家进行了一次大规模的进攻，在此次进攻击中 GUSTAV 12 世正准备将オート侯的所有军队歼灭时，忽然传来了王后生子的消息，因此而终止了追击并回到自己的王城看望刚出生的孩子。



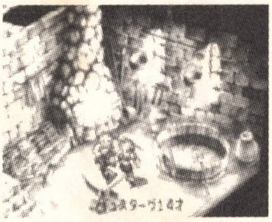
1227年　故乡を离れて

由于这个孩子本身没有术的能力而被王族上下认为是劣等的人，随着 GUSTAV 12 世的传令，这个孩子与他的母亲被迫离开了自己的故乡，与之一起准备离国家的还有后来被称为 GUSTAV 老师的シルマール，随着 GUSTAV 被流放而促使了以后整个历史的重大变化，也因此而造就了历史上的一代英雄。



1233年　GUSTAV と冶炼屋

在当时除金以外的金属被认为是卑劣的人使用的东西，而没有术能力的 GUSTAV 也只好拿起钢铁制的武器向那些自称高贵的人挑战。

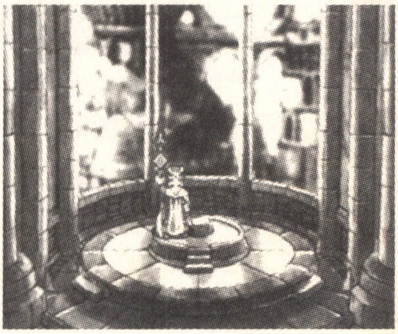


如可去锻冶屋，剧情就终了，在道具屋可购物，也可与人交谈，对在井前的少年回答“男なら前を向け”的话，从左下进入房屋后，可 DOWN LOAD POCKET STATION 的专用迷你游戏。



1227年　GUSTAV 追放

由于这个孩子是フィニー王家的嫡传血统，因此他要准备接受“ファイアブランドの仪式”。在仪式大厅内王国的贵族以及士兵整齐在站在两边，GUSTAV 12 世拿起王国代代相传的火焰之剑传给了他的孩子，准备测试他的术能力，但结果却是……



1232年　GUSTAV 12 岁

母子二人被流放后到达了这个世界的西南部，在靠近海的某个村庄里他们经过了 5 年的岁月，而 GUSTAV 也逐渐长大，在这 5 年间遇到了许多愿意热心帮助他们的人，其中有几位对 GUSTAV 今后的成长有着重大的影响，而没有术能力的 GUSTAV 也准备着开发出金属制的武器……



1235年　GUSTAV 15 岁



GUSTAV 的第一次冒险，先检查自己的装备，然后再进入洞窟，不要忘记在洞窟内进行调查，此处在剧情上没有特别难的地方，从下数第 2 和 3 个洞是连着的，进入深入会强制故事展开，如想得到全部宝箱，可按第 1、第 4、第 3 个洞的顺序走。在“病床の母”剧情中如上ケルヴィン装备了范围技，“バケットヒルの战い”就变轻松了。

1236年 再会～1239年 病床の母

在某日トマス举办的一次招待会上 GUSTAV 遇到了一些意外的人物……。

又经过了几年后，由于母亲ソフィー不习惯异国的生活而病倒，而 GUSTAV 此时正在接受实战训练，这一天他的任务是进入洞窟去与怪物进行交战，而当他从洞窟回来后，母亲ソフィー已然去逝，在母亲的遗言中写到她依然怀念着自己的故乡与王族的人们，经过此事后 GUSTAV 受到了很大冲击而使自己的性格发生了大的变化。

1235年 ウイルの旅立ち

因为结果是 4 个组队，可不在意酒场中的选项，不容看到的地方有道具，不要看漏了，从最初的画面向右行，到了一个体育场似的地方后，试着找找可通的道路。即使只取了一个“クヴェル”，回到酒场也会结束，“クリスーアカラベス”虽然攻击力弱，但有在初期很有效的固有技。

应把“ポケットドラゴン”、“アンバーマリーチ”分装备给“石”、“树”的クヴェル术使用者。由于没有 BOSS 之类，可以在一回合战斗中结束，但在遗迹内的战斗可以デュエル，也可积极的学习技。



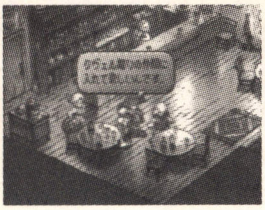


1238年 潜入!アレクセイ一味

开头时要求同行去“コーデリア”的话，情节最后是不可避免的战斗，在此战中“コーデリア”将死亡，以后的剧情将会发生若干变化，有红绿交替开关的房间，街上的灯会点着或灭掉。开关绿时，灯为点着状态，开关红时，灯是灭掉的，不要理中央的开关，开关红时，落在街上的道具会忽明忽暗。

在与工具职人的小孩弟子交换时，如可以交换最好还是交替一下，在下面台阶附近藏着一个孩子，与之交谈可得到 POCKET STATION 用的数据。

有了来挑战的孩子，战斗后在酒场内会出现选





1240年 ワイド夺取

在母亲ソフィー死后，GUSTAV 也逐渐地成长起来，此时他正策划着一个不为人知的计划……

在ワイド的地下由于怪物的数量并不是很多，因此可以放心，但直得注意的是在此处出现的亡灵剑士。路的中途有向“左”或“右”的选择。选择连续回向左，可得到“钢のお守り”(并不是很重要的道具，可不理它)。基本上不会迷路。アニマルグール这一怪兽，偶尔会留下叫“デッドストーン”的道具。有了它防守即死攻击就方便了。

1236年 大沙漠のメガリス

废墟的情节完成后会强制来到テルムの街，在街中要尽量购买一些必要的武器防具，整备好后从街的左下角出去经过一个叫作“岩荒野”的区域便可回到ヴェスティア与同伴们会合，在“岩荒野”中会遇到一个有泉水的地方，在此处调查泉中的蛙类怪物会出现，因此在这之前有一些能重创敌人的必杀技才能轻松获胜。从“岩荒野”左方出去后便可来到フォーゲラング城镇，在此与酒店老板打听一些情报后便可进行下一段情节。

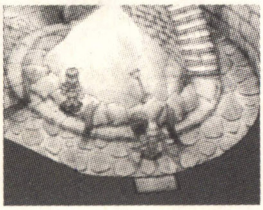




项，选择“知り合い”后可和解，反之又将战斗，无论追哪个，对以后均无影响。在这里“じじいを探す”→“カイを探す”，不仅人多且移动麻烦，是很让人迷惑的情节。

与酒场中男子交谈→去家敲门，听到老人已死→向アレクセイ报告→由广场上的路去家中委托“カイ”的事情→向あれくせイ报告→从藏在酒场附近建筑影子中的孩子处，听到“カイちゃんはいつもモンスターのいる所に隐れる”的情报（开关绿时）→过广场，从过渡建筑内的梯子下去，与台阶上的孩子交谈→与下面的孩子交谈，听到“大人はここから通れない～(略)”→经过酒场去上水道从侧路到上面。





1239年 对决！アレクセイ

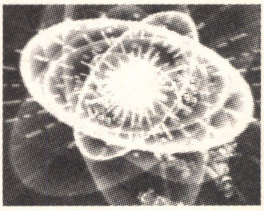
在“石切り场”出场的鸟系敌人“グリフオン”是强敌，此时的角色能力几乎是不能取胜的，最好别接触它，途中有些道具是要引“グリフオン”并抓住它才能得到的，基本上地图较窄，几乎不会迷路，中途可进入洞窟，解决后应用上。到达顶上后是与アレクセイ的对决，アレクセイ使用的“ヘルウィガー”只能在事件中取胜。如果“ニーナ”在队伍中的话，便会出现情节。此事件后，除“ニーナ”之外全体在正常状





态下连续战斗，ニーナ在此离开，只要打倒中央的“アレクセイ”就可以，没必要打倒两翼的敌人。

——战胜不了アレクセイ时，如ニーナ装有好装备，首先解除它，可装备给ウイル，对两翼的敌人也用枪技’スウイング”来使之行动停止，集中攻击于アレクセイ一人可轻松获胜。





1244年 矿山にて

情节开始的地点，应先记住这个场所，一旦离开矿山，去酒场会有“モンスターが出た的报告。在情节开始地点堵住“モンスター发生源”，作战中离怪物最近的那个角色会出现“发生源抑制”的选项，只要选择它，战斗就会很快结束，不然敌人是会不断出现的。发生源抑制成功后从矿山出去就结束了，矿山内从梯子下去地方的瀑布附近的宝箱，在此情节内不可回收。矿山内的矿物有“红、蓝、绿”3种可各得一人。



1247年 タイクンーウイル

此处有许多道具！特别是メガリス内部的“ビーストランス”一定要取到。メガリスビースト此时是不能战胜的，给之一定伤害后就选择表示出的“退却指令”吧。三次战斗，三次退却后就终了了，别忘了拿道具。

——メガリス内有スライム的ワープゾーン，可以在右端的点转圈前行，直到最下方，到中央的房间会发生事件，如手中东西满了，就拿不到“梦魔のメグリオン”了，先留出空地，此广场还有别的房间的入口很小，千万别错过。

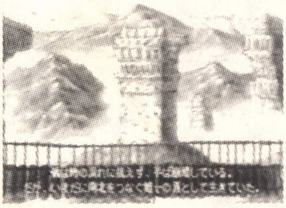


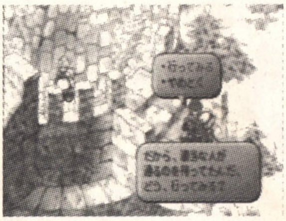
1246年 グランーヴアレを越え

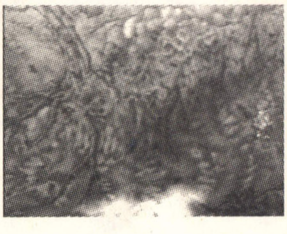
弓使い的“ラベール”在关所附近。“谷”由4种地图组成，各地图中有一个道具。有无限循环的可能，注意看看深处，也可偶尔回去看看，BOSS稍强。

离开谷的方法（回收全道具路线）不好说清，设开始地点的地图（此时的开始点是从“ナルセス”加入仲间开始的）为A，这里有“さんごの碗轮”。可走上和左侧，应走左侧的路，另外开始后想回去也回不去了（到地图C）。向左前见有一个“建物が见える场所”。但如不靠近看到“雾か深くなってきたな早く抜けないとまずいぞ”的台词，就永远会迷失在此，这里有道具“银环の杖”，以此图为“B”。从此可向左或上走，应向上走，下面是个窄T字型的地图，可取得レザースーッ，以此为“C”。在突起处向左，之后是一个很大的地图。右下方是结界石，以此为“D”，到结界石后，再“今来た所から戾る”。

在图C的右侧有事件，由此直线向左，会来到A图的右下（开始点），这回应向上，解开“何か刺さっているもの”事件后，是与BOSS的战斗，在BOSS战中获胜可得到“冰之枪”，再从此画面向下走，来到图B。这里与来时同样会出现“今がチャンス”（忘了正确的台词了）的台词。出现后，再从此向上离开这里，在此画面向左，则会告别此谷。







1242年　GUSATV 与海盗

敌人是スライム，应该都能战胜，如果对设制的“罗针盘”如何输入还不清楚，应找各种人谈话，在船内来回走，在相当窄的范围内要反复来往。剧情初期时，应去房间，必须见到“北回归航路は南に”这句话才能攻略，注意仔细读“航海图”，见到这个注释后，就应明白怎样输入了。

——南→三日→东南→二日→东→一日→东北→二日

1249年　ハンーノヴア建设

选择三次欢乐街，担当者可成为市长，可见到与别的选择不同的台词，但与其作欢乐街，倒是锻冶屋和道具屋更实用，此时的选择在“ギュスターヴの阵营へ”前没有反映，途中有“ハンーノヴア炎上”等，也可不理它。

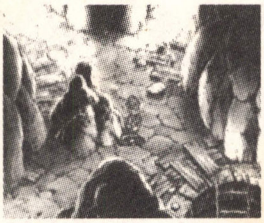




1251年　矿山にて(崩坏)

无战斗，中途不可 QUICK SAVE 的情节，可得的道具有 4 个，可救助的人是 3 人，情节短，可反复重来几次，离开矿山后，可从救助的人处得到些什么，不要忘了交谈。









1269年　暗杀者ヨハン、将军の思い出、南の砦で

基本上不会迷路，无道具。

离开沙漠后，在フオーゲラング的道具屋&酒场，“シルマール”&“ナルセス”可成为仲间，当然也

1252年　エーデルリッタ

已经过了“对决! アレクセイ”的人，这是第 2 次访问了，中途出场的鸟系敌人“グリフオン”是 HP 约 25000 的强敌，尽可能别接触，中途垂下的宝袋，是诱导“グリフォン”的东西，洞窟内很复杂的地区的前面有可通的路(降到下面的绳子)，不要看漏了。对于大量スライム，只有打倒他们，不要期望ギュスターヴ(假)能否来帮助。如全打倒了还什么也没有，就当作修行吧。离开这里后有一个天文馆似的房子 ，只要让星座出现就可以，但如没有诀窍就一定会出现顺序错误。“两端的一定的星座或明或暗”，“中央出现的星座按倒计时一个个运转”。因为每次进屋，“出现的星座会改变”，可等到了自己易修正的位置再修改。

如给“サルゴン”装备了“剑风闪”等攻击范围，ハンーノヴアの战い”就轻松了。

——在作消的状态下押“左右中中中右”就解决了，从房间出来，在有スライム 的道路上有入口。

1255年　アニマ教の尊





从“ウイルの旅立ち”过来的人已是第 2 次来访了，本次不可得到“クウエル”。在路中在 3 只青蛙的地方向上走，可走到有アモマ教徒的坟，被人堵住的道具，在见到教主后和随着事件的进行，人们的出动，就可以得到了。相反，见到教主时取到道具，见到后就不能再取了。BOSS 对于中途加入的人物来说有些困难。



可不理这里，直接回グリューゲル，无论哪种，故事都无大变化。

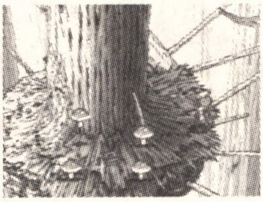
只有ヨハン的战斗，因为即使获胜 LP 也变为 1，且只可以进行长的 7 连战，输入了也可接着进行(不会死的话就不能进行)，只要适当就没问题，故事中有很大的要点，要注意故事。

1277年 生命の木の岛

リッチ一人的故事，可把“生命の木の种”交给“ナルセス”。另外，1个木の种可从ナルセス处到400 CR的报酬，可拾到的有5个，由于不多，尽可能在手头上留4个吧，由于不能第2次去，应最多拿到5个。

“生命の木の种”在给ナルセス见到之前先装备一下！在最大装备4个的状态下，与ナルセス相见时就会只被取走一个。





1280年 化石洞窟へ

首先与ディアナ进入洞窟后再回到酒场，“レイモン”和“エレノア”就会出现在那里。这样队伍内就可以有四个人了，但如果开始就深入洞窟的话不但战斗十分艰苦，而且酒场内的那两名同伴也没有办法提升等级了。如果玩者有自信的话也可让リッチ一人解决，那么无论谁为同伴，对故事都无太大影响。

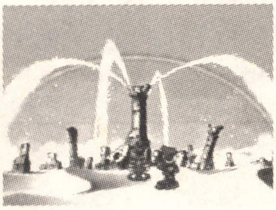


1285年 あの空に虹を

初玩者容易迷路，要点只有一个是有道具的台阶，看上去被岩石堵上了，但实际是可通过的。

不理道具是最短路线，要取道具则应绕道。首先到左侧的地下去，最初的画面应到左上（走下台阶）。下一个画面应走到右上，此时应有一个“闭锁弁”(有开关的柱子)，对其进行调查。之后回到1画面到左上去，再调查在那里的闭锁弁，然而再调查开始时的闭锁弁。从此画面向上的画面中，可见到浮动柱子中水中的道具，这是个叫“涌水の宝石”的重要道具，一定要拿到，向前走数个画面还有“闭锁





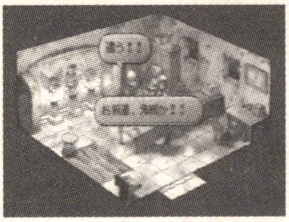
弁”，这回可以不理它，在下一个画面向左下走。在中央有个闭锁弁，安置上“涌水の宝玉”后，调查“闭锁弁”。可能会出现“上に行こう”之类的台词，在此画面再向右走，右端应有个叫“ブルーウオーター”的道具，这里的台阶看上去被堵上了，实际是可走通的。以后可边打开各层的闭锁弁边走到顶上去。

1257年 ウイル对エッグ

这里是战斗中心，做过了“潜入！アレクセイ一味”的人，在此取过的道具可试试再取一次，在操纵开关的房间（开始点向正上走），ギュスターヴ加入后，再去町中全灭敌人就可以了，易看漏的是在越过广场处的蚁系敌人，即使通过逃跑让战斗终了也会变为退治的事件，所以不要做无用的事，在酒场柜台深处交谈，可得到热饮料，回复HP。全打倒后，去广场进行与“ワイバーン”的战斗。胜利后，故事移至ウイル方面，不会有迷路的事，但要注意最后与拿着エッグ的海盗的战斗。用デュエル战斗的话，要记住时时保持平行处理(类似反击行动)。如不这样的话，此海盗是个强敌，有时也会连续使用エッグ，应尽快尽早用LP回复。



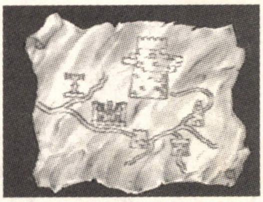




1275年～1276年 树海へ、モンスターの巢へ

树海迷宫内的道路全都是连通的，并且在画面切换时很可能有迷路的情况出现，只要多走几次就可以完成此迷宫。

怪兽巢穴内没有特别事件，地图很单调，从矿山来后，回到来时的路上，会发生与ガーゴイル的战斗，与他战斗时由于可能会得到珍贵道具，因此要事先检查道具栏是否有空档。

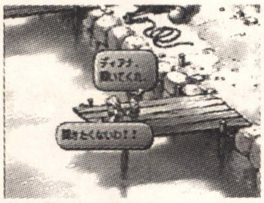


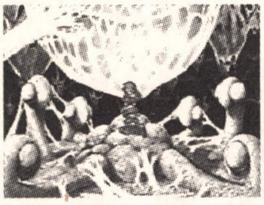


1290年～1291年 エッグ再び、ミスティの企み、エッグとの死斗

与ミスティ（酒场2层）交谈，与ディアナ（停船场）交谈。

进入洞窟后与两只“ランドクラーケン”强制战斗后的选项，如选“ミスティ倒す”则变为事件并发展，选择“女には手を出せん”的话，会再次与两只“ランドグラーケン”战斗，有耐心的话，可反复战斗（确认达22回）学会一些技。





1292年 ケルヴィン最后的战斗

如攻击方法没选错的话可轻松取胜，可用有威力的“火炎龙”，也可用“草伏せ”在敌人之前使之スタン，无论哪种都是苦战，试试分别使用。

1305年 ハンーノヴアの战い

虽然使用钢铁兵のチャージ就足够了，但挑起连续战斗的话也常常会失败，应控制单独的突击，因为没有预备兵，每个人都很重要。

1305年 エッグを追て

大致是购物，在酒场与“ヴアンアーブル”交谈后终了。

1305年 ギュスターヴ阵营へ

开始地点左上的洞窟中有道具，但出来时有强制的战斗。途中（地图右下的方向）也会有不出现敌人的画面，在此调查树，会成为剧情终了时与“炎の将魔”的战斗。在井户中的“蛙”是强敌，用“烧杀”、“ファイナルレター”等即死得有效，培养人物时要小心，战斗是剧情的中心，培养的好的话应不会有问题。

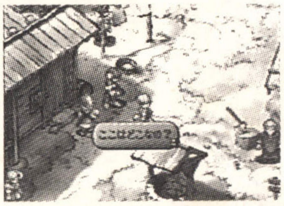


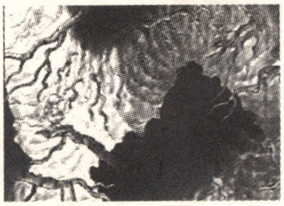
1305年 ジニーの冒险

只要通过了情节就可轻松取胜，进入洞窟再出来就可以了，不过要想收集道具就仔细在洞窟内进行调查。

一旦从洞窟出来剧情就结束了，且回复手段有限，请注意。下面是回收道具的顺序，此迷品是由“根”分断开的。在“有根的画面”的“下方画面”的敌人，有被打倒的敌人还要再打倒，如反复进行多次，“根”就被分断开，也就可以向右侧走了。注意如打倒集于“根”上的敌人，以前的辛苦也就都白费了。平安地向右侧走，会有个挂着爬山虎的地方。中央的两根是道具，两端会落下敌人要注意，另外请与见过大ミミズ”的人联络，现在还不能确认。







1305年 巨虫のメガリス

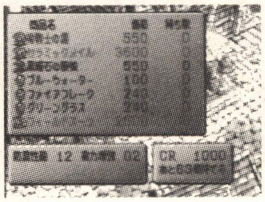
并无特别之处，但如发现了“リッチ”的东西后再回村子时，与“饮んでみて”的女性交谈的话，再要从村子出去时会多加了“ジニー”哭的事件。





1306年 北大陆奥地へ

到了这里就回不去了，充分整齐装备，挑战最终决战吧，可购物也是最后一次了（除非留有别的情节）。与杂鱼的3连战后是与BOSS的战斗，取胜后就是“最后のメガリス”了。

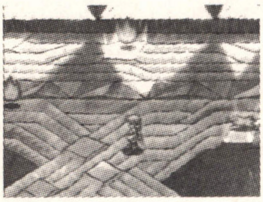




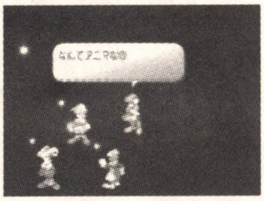
1306年　最后のメガリス

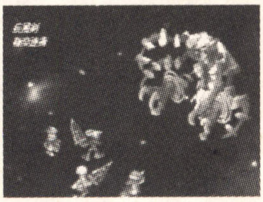
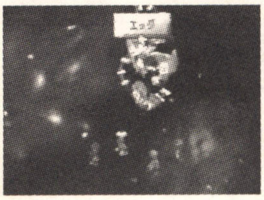
与杂鱼敌的战斗全部可以回避，此时就是与BOSS的战斗了。“水の将魔”和“炎の将魔”可全员战斗，与“树の将魔”、“石の将魔”、“音の将魔”、“兽の将魔”的战斗是一对一的战斗，此时的战斗从副队伍中选择，打倒的将魔最大数为4，由于每个将魔被打倒后，都可以得到特殊防具，尤其是以在“树の将魔”术得到的防即死道具十分珍贵，另外的其它3个将魔建议最好先将“石の将魔”打败，最后不要忘记将道具栏留出空档。

在デュエル战斗中简单战胜将魔的方法，实际上忍住15回合攻击就是胜利，因此装备上加强装备的盾选择“身を守る”，就可轻松取胜了。




在总决战前检查你的装备，有防石化的一定要装!! 防毒的也一定要装!! 我方至少要有三人会火之魔法“生命的息吹”，如果各位没有防石化道具，在刚刚打石之将魔时，就会拿到一个，给魔法得意的人装备。进入战斗后，这就是重点了!! 一开始先用我方人物使用魂之歌! 如何能有效的保存WP是攻略的重点。我的一位用剑和枪每回合WP才提升3，所以要依各位的WP来使用必杀技，并不是用最强的就赢。联携技建议最好能有3人以上联携，另一个使用补助魔法，如防御力提升、魔法防御提升等，一开始开能打的很顺利。但是，到一定的阶段时，最终BOSS会使用全体的石化术（如已方有防石化装备就不用惧怕了，



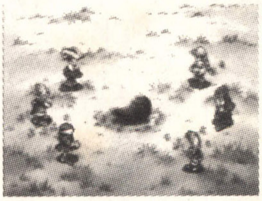
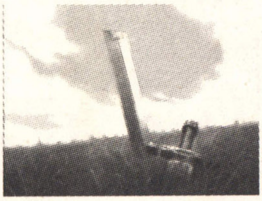
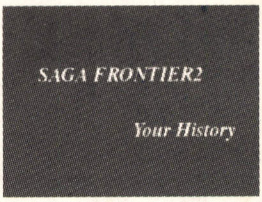




1306年　サウスマンドトップの战い

模拟战斗虽然系统简单，各位在初期玩的时候都也赢的了，但是在1305年的最后战争，对GUSTAV的模拟战斗相信各位玩家都吃了不少苦。

言归正传，一开始我方人在下面，而且有一个本阵，只要有敌军一进入就输了，而且敌方士兵会用魔法，大斩，还好这里有一个胜机，那就是弓兵! 利用弓兵的援助（可以打30HP），再利用火炎龙。但是这样也不一定绝对能赢，如果敌方连续用三次魔法，你也是必死无疑。一开始我方先派一个士兵打右方弓兵（弓兵很弱，应该打的赢吧!）。之后其他部队往上走（另外两支弓兵要援助），GUSTAV1～3回合不会移动（这个就是关键!），要在第四回合三只部队移到三只钢铁兵的下方（不要战斗!）。其实到第3回合就可以将敌人的杂兵全部干掉。然后第四回合GUSTAV和另外两支钢铁兵就会往下走，因为我方挡住所以只能走一格。战斗时全部防御就可以了，如果攻击那就只有死路一条（我曾经用六只兵马打，结果全军覆没）! 这样拖到第八回合后就赢了。备注：如果你在第三回合前就移到钢铁兵下面，他们就会马上移动! 因此要特别注意。

防石化装备的取得请参看后面的珍贵道具取得表），这时就要赶快利用没有变成石化的同伴使用“生命的息吹”。到了最后阶段（像气球一样）。就不要犹豫了，立刻用下最强的联携技就可以取胜了，因此此时他的防御力是最弱的。



战胜最后的BOSS后会出现玩者自己所进行的历史演变动画，最后电脑还将计算出你在这个游戏中所悟得的技与术的总和，以及游戏中的经济流通状况等，这是准备让你利用穿版记录进行第二次游戏时再将缺少的部分进行补充，但要注意在读取穿版记录后游戏时，所有以前玩过的情节都会出现在地图上，你可以随便进行，不过角色的等级却是最初级的。

珍贵道具取得方法 1

道具名	攻击回避	术力	说明&补足	取得方法
クリスーアカラベス	4	-	未解明/コメットフォール	ウィルの旅立ち/ハンの遗迹/调查宝箱
アンバーマリーチ	1	4	树と兽	ウィルの旅立ち/ハンの遗迹/调查宝箱
ポケットドラゴン	1	3	石	ウィルの旅立ち/ハンの遗迹/调查宝箱
树水の腕轮	4	3	水と树/生命の水	ギュスターヴ 15 岁,病床の母/ケルヴィン初期装备
冰の枪	25	-	水	グランーヴァレを越えて/雾の谷/将ヴォルカノイド打倒
ホットストーン	1	3	炎	ヴァイスラントで购入 矿山にて/矿山崩坏/宝箱(ブルーチップ入手后出现)
ビーストランス	36	-	兽	タイクーンウィル/冰のメガリス/进入右侧ループ部屋后
梦魔のメダリスト	1	4	兽/生命力强化	タイクーンウィル/冰のメガリス/イベント事件终了后与ウィリアム对话
アンスリウム	1	4	炎	树海/树海の塔/楼梯付近。
木灵のグラール	1	4	树	树海/树海の塔/打倒森の精(BOSS)
涌水の珠玉	1	4	水/水耐性	あの空に虹を/散水塔の废墟/散水机起动后随水浮上
プリムスラーヴス	30	-	未解明/メガボルト	エッグとの死斗/虫のメガリス/调查布袋
ベオウルフ	38	-	兽	ギュスターヴ阵营へ/古战场/在大树前调查,战斗后入手
妖精王のリラ	28	-	音/音波耐性	ラウプホルツ/グールの塔/最上阶层
ファイアブランド(炎の剑)	30	-	炎	サウスマウンドトップのイベント事件终了后/(グスタフ初期装备)
ブラッドスター	1	4	水と音/毒无效	ジニーの冒险险/大ミミズの穴
ディープブル	1	5	水/水耐性	最后のメガリス/打倒水の将魔
トウテツパターン	1	5	兽/	最后のメガリス/打倒兽の将魔
ハルモニウム	1	5	音/	最后のメガリス/打倒音の将魔
イターナルロック	1	5	石/	最后のメガリス/打倒石の将魔
ラストリーフ	1	5	树/一击必杀防止	最后のメガリス/打倒树の将魔
ノヴァーハート	1	5	炎/	最后のメガリス/打倒炎の将魔

珍贵道具取得方法 2

道具名	攻防回避	术力	说明&补足	取得方法
キノコのなみだ	2	2	キャッツアイと交换可能	ギュスターヴ 15 岁/ヤーデの洞窟/在大蘑菇处调查
虫アメの指轮	1	1	兽	打倒ランドクラーケン后一定机率取得 在 POCKET STATION 中挖掘取得
キャッツアイ	1	2	兽/凝视耐性	夜の町/用キノコのなみだ或 3 个矿石进行交换
ハウスの盾	12	-	接近攻击回避可	打倒ハウスキーパ后一定机率取得 在 POCKET STATION 中挖掘取得
冰河の盾	24	-	热攻击回避	タイクーンウィル/冰のメガリス 生命の树の岛/打倒 BOSS 后取得
溶岩の盾	24	-	冷气攻击回避	化石洞窟へ/化石洞窟
武帝の盾	30	-	接近、射击攻击回避可	ミスティの企み/化石洞窟 ハンーノヴァ的冶炼屋的街中取得
水镜	20	-	回避各种攻击、水耐性	打倒グリフォン一定机率取得
デッドストーン	2	2	一击必杀防止	ウィルーエッグ/与女海贼战斗后取得 打倒スケルトン一定机率取得
海贼のはちまき	3	2	眠り防止	ウィルーエッグ/与女海贼对话后取得
风きり羽根の帽子	5	3	麻痹无效	打倒グリフォン后一定机率取得
ファニーキャップ	4	2	眠り防止	打倒グラスダンサー后一定机率取得
スケールバイザ	5	1	-	洞窟内宝箱

ジユエルバンド	8	3	–	散水塔／调查布袋 矿山崩坏／调查水中的宝箱
星の砂	1	1	未解明／メガボルト	树海／树海のなか／调查布袋
藤娘(弓)	33	–	音	树海／树海の塔／塔的途中调查布袋
黑の石铠	28	1	石化防止	モンスターの巢／打败ガーゴイル(BOSS)后得到
水晶のつばさ	8	4	音波耐性／スタン防止	あの空に虹を／散水塔の废墟／散水塔内调查 打倒グリフォン后一定机率取得
白银の腕轮	9	0	金属制／音波耐性	エッグとの死斗／虫のメガリス／ストーンランサーが守っている
星くずのローブ	18	5	麻痹、眠无效 JP 回复 2	エッグとの死斗／虫のメガリス／调查横道布袋
カナリアハート	1	2	音／音波耐性	ジニーの冒险／大ミミズの穴
黑曜石の斧	31	–	石	ジニーの冒险／大ミミズの穴
海兽の角(枪)	22	–	兽	ジニーの冒／大ミミズの穴
生命の木の种	1	1	一人を完全回复	生命の木の岛／在岛中进行调查
アニマ结晶体	·1	5	一人を完全回复	ラウプホルツ／グールの塔／打倒アニマグール后一定机率取得
丙子规林剑	70	–	金属制、无制限	ラウプホルツ／グールの塔／打倒死贤者后
プロテクタ	12	3	–	打败レイバーアント或タイガービードル后一定机率取得
赤の石铠	24	2	–	ラウプホルツ／グールの塔／打倒ガーゴイル后一定机率取得
シルバーチェイル	25	–	金属制／音波耐性	ラウプホルツ／グールの塔／打倒ガーゴイル 后一定机率取得,大ミミズの穴／调查布袋
ロブスターメイル	26	2	水耐性	生命の树の岛／打倒 BOSS 后一定机率取得 虫のメガリス／打倒スレイヤー后一定机率取得 打倒グレンデル后一定机率取得
强化装甲	20	1	–	打倒キャリアーアント后一定机率取得
装甲スーツ	30	2	–	打倒キャリアーアント后一定机率取得
湖水のローブ	16	3	水／水耐性	モンスターの巢／调查布袋
炎兽の革	11	3	–	打倒ガルム后一定机率取得
石甲の胸当て	22	2	石化无效	打倒スケルトン后一定机率取得
ドミナントグラブ	12	0	–	打倒メガリスドラゴン后一定机率取得
タイタスグリーブ	12	2	石／地上攻击耐性	化石洞窟／打倒 BOSS 后一定机率取得
恶魔草の牙	1	2	树／ニードルバースト	打倒恶魔草、恶魔草の种后一定机率取得 ハンーノヴァ右侧欢乐街／100 CR 贩售
カールテン(剑)	42	–	石／2000CR／1000t	チップで制作依赖
ホークウィンド(斧)	48	–	兽／1500CR／1000t	チップで制作依赖
バブラシュカ(枪)	43	–	树／1500CR／1000t	チップで制作依赖
リムストック(杖)	40	–	水／1000CR／1000t	チップで制作依赖
舞姬(弓)	47	–	兽／2000CR／1000t	チップで制作依赖
パンフルート	1	2	树と音／500CR／100t	チップで制作依赖
ソウルクリスタル	1	1	一人を完全回复／500CR／200t	チップで制作依赖
护咒刀	0	0	钢アニマ力防止	ハンーノヴァ右侧欢乐街／100 CR 贩售
ゴールデンアクス	20	–	金制、无制限	ギュスターヴ阵营へ／古战场／打倒井中的青蛙后一定机率取得 フォーゲラング／荒野／打倒泉中的青蛙后一定机率取得
ハードロック(杖)	49	–	石、无制限	化石洞窟／打倒石兽后一定机率取得
邪龙ウロボロス	55	–	水	打倒炎の将魔或メガリスドラゴン后一定机率取得
ビーストルーン	1	2	兽／生命力强化	打倒メガリスビースト后一定机率取得
石兽のタグ	3	2	石と兽	化石洞窟／打败石兽后一定机率取得
七星剑	77	–	メガボルト	在 POCKET STATION 挖掘中后一定机率取得

剑

武器名	防具性能	种类&术力	备考
ゴッドハンド	5	金属武器	–
カイザーナックル	5	金属武器	–
木刀	4	树のツール	–
ストーンナイフ	5	石のツール	–
牙の短	7	兽のツール	–
炎のロッド	12	炎のツール	–
风伯	18	树のツール	–
雷伯	18	水のツール	–
兽骨の短剑	15	兽のツール	–
スクリーマ	27	音のツール	–
大木刀	8	树のツール	–
兽骨の长剑	24	兽のツール	–
カールテン	42	石のクヴエ	–
ベオウルフ	38	兽のクヴエ	–
炎の剑	30	炎のクヴエ	–
ゥァレリアハート	53	炎のクヴエ	–
クリスーアカラベス	4	未解明	–
ファイアブランド	30	火のツール	フイニ王家に传わる火炎剑
ギュスターゥの剑	29	金属武器	–
ギュスターゥの剑	53	金属武器	–
手制の短剑	12	金属武器	–
グスタフの剑	43	金属武器	–
铜の短剑	15	金属武器	–
钢の长剑	33	金属武器	–
圣骑士の剑	50	金属武器	–
丙子概林剑	70	金属武器	–
七星剑	77	–	PDA 挖掘

斧

武器名	防具性能	种类&术力	备考
石斧	7	石のルール	–
フリントアクス	9	炎のルール	–
ハンマ ヘッド	15	石のルール	–
水树の斧	19	水のルール	–
ゴールデンアクス	20	金属武器	–
バーサーカーの斧	24	兽のルール	–
黑曜石の斧	31	石のルール	–
ホークウインド	48	兽のルール	

杖

武器名	防具性能	种类&术力	备考
若木の杖	3	树のツール	–
かしの杖	4	树のツール	–
ひいらぎの杖	4	树のツール	–
双蛇の杖	13	兽のツール	–
冰晶の杖	16	水のツール	–
银环の杖	23	音のツール	–
砂龙の杖	27	石のツール	–
ハードロック	49	石のツール	–
リムストックス	40	水のツール	–
プリムスラーヴス	30	未解明	–

枪

武器名	防具性能	种类&术力	备考
木枪	6	树のツール	–
灯の枪	9	炎のツール	–
さんごの枪	11	水のツール	–
古木の枪	15	树のツール	–
アンテニ スピア	17	兽のツール	–
海兽の角	22	兽のツール	–
冰の枪	25	水のツール	–
金刚石の枪	32	石のツール	–
バブラシュカ	43	树のツール	–
钢の枪	35	金属武器	–
ビ ストランス	36	兽のツール	–
圣骑士の枪	54	金属武器	–
邪龙ウロボロス	55	水のツール	

弓

武器名	防具性能	种类&术力	备考
狩人の弓	7	炎のツール	–
レンジャーボウ	11	树のツール	–
ピットスパイダ	14	水のツール	–
静弦の弓	19	音のツール	–
エルダーボウ	26	兽のツール	–
藤娘	33	音のツール	–
のばらの弓	34	树のツール	–
舞姬	47	树のツール	–
妖精王のリラ	28	音のツール	–
刚弓	36	金属武器	–
圣骑士の弓	56	金属武器	–

服、铠

防具名	防具性能	术力增强	备考
术士服	4	2	–
革铠	6	1	–
パッデドメイル	8	2	–
黑の石铠	28	1	石化无效
毛皮	6	3	–
リジッドレザ	10	1	–
シルクトーガ	8	3	–
湖水のローブ	16	3	水のツール、水耐性
施术士のローブ	10	3	–
术战士の铠	12	2	–
プロテクタ	12	3	–
ボーンブレスト	13	3	–
ワニ革の铠	15	1	–
星くずのローブ	18	5	マヒ眠り无效
铁の胸当て	18	0	金属制防具
强化装甲	20	1	–
ブリガンディ	22	0	金属制防具
钢铁の铠	26	0	金属制防具
赤の石铠	24	2	–
ロブスターメイル	26	2	水耐性
シルバーチェイル	25	0	音波耐性
石甲の铠	27	2	石化无效
セラミックメイル	30	1	–
武帝の铠	31	0	金属制防具
超铜金の铠	37	0	金属制防具

足具

防具名	防具性能	主力增强	备考
木ぐつ	2	2	–
毛皮のブーツ	5	1	–
ワニ革のくつ	7	1	–
ラバーソウル	6	2	–
スチールグリーブ	8	0	金属制防具
ポップシューズ	8	1	–
水晶のつばさ	8	4	スタン无效、音波耐性

腕道具

防具名	防具性能	术力增强	备考
ワーカーグラブ	4	1	–
さんごの腕轮	4	2	水のツール
树水の腕轮	4	3	水と树のクヴエル、水耐性
ガントレット	6	0	金属制防具
兽骨の小手	6	2	兽のツール
黑曜石の腕轮	8	1	石のツール
白银の腕轮	9	0	金属制防具、音波耐性
ドミナントグラブ	12	0	–

饰品

防具名	防具性能	术力增强	备考
贵石のかけら	1	1	–
ロックハート	1	1	石のツール
ブルーウォーター	1	1	水のツール
兽角の护印	1	1	兽のツール
赤い矿石	1	2	炎の未加工ツール
青い矿石	1	2	水の未加工ツール
绿の矿石	1	2	树の未加工ツール
キャッツアイ	1	2	兽のツール、凝视耐性
赤いマフラー	1	3	–
キノコのなみだ	2	2	–
恶魔のなみだ	2	1	毒无效
钢のお守り	1	0	钢はアニマの力を妨げるという
デッドストーン	2	2	一击必杀无效
超水结晶	1	3	水のツール、水耐性
何かの骨	1	1	兽の未加工ツール
虫アメの指轮	1	1	兽のツール
星の砂	1	1	未解明未加工ツール
ブルーチップ	1	1	水のツール
护咒刀	0	0	钢はアニマの力を妨げるという
クロスブランチ	1	1	树のツール
火成岩の腕饰り	1	1	炎のツール
ウインドシエル	1	1	音のツール
グリーングラス	1	2	树と炎のツール
ファイアフレーク	1	2	炎と树のツール

帽子

防具名	防具性能	术力增强	备考
ヘッドバンド	1	3	–
帽子	3	1	–
海贼のバンダナ	3	2	眠り无效
レッドフード	4	2	–
ファニーキャップ	4	2	眠り无效
スケールバイザ	5	1	–
风切り羽の帽子	5	3	マヒ无效
ジュエルバンド	8	3	–

盾

防具名	回避性能	备考
バックラー	8	接近攻击を回避可
ハウスの盾	12	ハウスの破片、接近攻击を回避可
石片の盾	16	接近　射击攻击を回避可
骑士の盾	20	最高级の盾、接近　射击攻击を回避可
溶岩の盾	24	溶岩制の盾、接近　射击　冷气攻击を回避可
冰河の盾	24	冰制の盾、接近　射击冷热攻击を回避可
水镜	20	小型の盾、水耐性、样々な攻击を回避可
武帝の盾	30	极上の盾、接近　射击攻击を回避可

防具名	防具性能	术力增强	备考
恶魔草の牙	1	2	树と石の未加工ツール
サソリの毒针	1	2	水のツール
木灵のグラール	1	4	树のクヴエル、精神无效
アンスリウム	1	4	炎のクヴエル
梦魔のメダリオン	1	4	兽のクヴエル、眠り无效
ポケットドラゴン	1	3	石のクヴエル
ホットストーン	1	3	炎のクヴエル
アンバーマリーチ	1	4	树と兽のクヴエル
生命の木の种	1	1	一人を完全回复
パンフルート	1	2	树と音のツール
ソウルクリスタル	1	1	1人を完全回复
アニマ结晶体	1	5	1人を完全回复
ラストリーフ	1	5	树のクヴエル、毒・一击必杀无效
イターナルロック	1	5	石のクヴエル、眠り・石化无效
ノヴァーハート	1	5	炎のクヴエル、マヒ无效
ディーブブルー	1	5	水のクヴエル、水耐性
ハルモニウム	1	5	音のクヴエル、音波耐性
ビートルストーン	1	2	兽のツール
涌水の宝珠	1	4	水のクヴエル
结界石	0	3	全员を回复
レザースーツ	18	2	全身防具
ヒドラスーツ	24	2	全身防具、毒无效
フィールドスーツ	34	0	金属制の全身防具
フォートスーツ	40	0	金属制の全身防具

体术

技名	消费 WP	攻击威力	COMBO	补足
正拳	2	9	构える/パンチ	
里拳	3	15	けん制/パンチ	
胴拔き	3	21	ためる/キック	
熊掌打	4	24	ためる/つかみ	
ボコボコ	4	27	パンチ/キック/パンチ	
鬼走り	4	32	－范围攻击	
爆碎铁拳	4	35	ためる/パンチ/パンチ	岩系の敌に特效
ハートブレイク	5	38	集中/つかみ/パンチ	マヒ效果
アームハンマ	5	45	ためる/ためる/パンチ	
キックラッシュ	5	49	キック/キック/キック	
コークスクリュ	6	51	ためる/集中/パンチ	
蹴上がり	5	54	ためる/キック/キック	
三角蹴り	6	57	けん制/キック/キック	回避不能攻
あびせ倒し	8	60	パンチ/つかみ/キック	スタン效果
キッチンシンク	7	62	ためる/けん制/キック	
ローリングサンダ	9	64	集中/パンチ/パンチ/パンチ	
呼び戾し	9	72	けん制/つかみ/ためる/つかみ	スタン效果
泷登り	10	79	集中/キック/キック/キック	
カムイ	10＋LP1	90	ためる/ためる/ためる/つかみ	LP 减 1
断灭	10	99	パンチ/パンチ/キック/キック	
三龙旋	10	85	－ 单体攻击	

剑技

技名	消费 WP	攻击威力	COMBO	补足
切り返し	2	21	けさ斩り/けさ斩り	
十字斩り	3	21	斩る/切う	アンデッド特效
追突	3	27	けん制/斩る	スタン效果
切い拔け	3	33	けん制/切う	
スマッシュ	4	37	ためる/けさ斩り	
かすみ二段	3	34	けん制/けさ斩り/斩る	
ファイナルレタ	6	39	う/けさ斩り/切う	一击必杀效果
デッドエンド	7	42	けさ斩り/切う/斩る	一击必杀效果
なで斩り	4	44	构える/切う/切う	
クロスブレイク	5	46	ためる/けさ斩り/けさ斩り	
みじん斩り	5	49	斩る/切う/けさ斩り	
龙尾返し	5	50	けん制/斩る/切う	
かぶと割り	6	52	构える/ためる/斩る	ビートル特
天地二段	6	55	ためる/斩る/切う	スタン效果
残像剑	7	55	－全体攻	
逆风の太刀	8	59	けん制/けさ斩り/切う	
ブルクラッシュ	8	63	ためる/ためる/けさ斩り	
无拍子	8	66	构える/构える/构える/斩る	回避不能攻击
剑风闪	9	71	构える/ためる/ためる/切う	范围攻击
ベアクラッシュ	10	80	ためる/ためる/ためる/けさ斩り	
マルチウェイ	13	88	斩る/切う/けさ斩り/斩る	
术技名	消费 JP	攻击威力	COMBO	补足
雷云剑	6	50	水/切う/けさ斩り	水の术技
烈风剑	7	74	－范围攻击	树の术技
疾风剑	10	94	树/けさ斩り/けさ斩り/斩る	树の术技

斧技

技名	消费 WP	攻击威力	COMBO	补足
トマホーク	2	17	ためる／投げる	
かかと切り	2	19	集中／切う	
ハイパーハンマー	3	24	ためる／切う	
大木斩	4	27	ためる／ためる／斩る	植物系の敌に特
一人时间差	3	34	けん制／切う／斩る	回避不能攻
スカルクラッシュ	4	40	集中／ためる／斩る	骨系の敌に特
アクセルターン	5	44	构える／ためる／切う	
夜叉横断	4	49	构える／切う／切う	
スカイドライヴ	5	53	ためる／けん制／投げる	
ヨーヨー	7	55	集中／ためる／投げる／投げる	
大强击	6	60	构える／ためる／斩る	
车轮击	5	61	けん制／斩る／斩る／斩る	
高速ナブラ	8	70	かまえる／きる／きる／切う	
スカイランデヴ	9	73	投げる／投げる／集中／投げる	
マキ割りトルネード	12	91	切う／切う／ためる／斩る	植物系の敌に特
术技名	消费 JP	攻击威力	COMBO	补足
火炎车	5	45	炎／ためる／投げる	炎の术技

杖技

技名	消费 WP	攻击威力	COMBO	补足
回し打ち	2	10	振り回す／振り回す	回避不能攻击
ハートビート	3	14	集中／叩く	マヒ效果
海老杀し	4	28	振り回す／けん制／振り回す	エビーカニ特效
骨碎き	4	31	集中／ためる／叩く	骨系の敌に特效
脑天直击	4	34	集中／集中／叩く	
どら鸣らし	6	42	构える／ためる／振り回す	
痛打	5	45	构える／集中／叩く	
削岩击	7	50	ためる／叩く／叩く／叩く	岩系の敌に特效
グランドスラム	8	74	－全体攻击	回避不能(管理人未确认)
かめごうら割り	10	61	ためる／集中／集中／叩く	シールド防御不可
からすとうさぎ	14	77	けん制／集中／叩く／叩く	回避不能，一击必杀
术技名	消费 JP	攻击威力	COMBO	补足
疾风打	7	74	树／振り回す／振り回す／振り回す	树の术技

枪技

技名	消费 WP	攻击威力	COMBO	补足
切い突き	2	18	切う／突く	
二段突き	2	22	突く／突く	
草伏せ	4	27	切う／切う	植物系特效，スタン
チャージ	3	32	ためる／突く	
くし刺し	4	36	ためる／ためる／突く	
高波返し	5	43	切う／突く／突く	
スウィング	5	47	－范围攻击	スタン效果
脑削り	4	51	集中／けん制／突く	
エイミング	5	55	集中／集中／突く	回避不能攻击
スカッシュ	6	57	けん制／切う／突く	
光の腕	8	63	ためる／けん制／突く	回避不能攻击
极乐连冲	10	65	切う／切う／突く／突く	
活杀兽闪冲	9	69	构える／集中／切う／突く	
莲华冲	12	80	突く／突く／突く／突く	
无双三段	14	88	けん制／切う／切う／突く	
术技名	消费 JP	攻击威力	COMBO	补足
ミヅチ	6	72	水／ためる／突く	水の术技，蛙特
双龙破	9	90	炎／水／突く／突く	炎水の术技
アルダーストライク	15	99	石／水／切う／切う	石水の术技

弓技

技名	消费 WP	攻击威力	COMBO	补足
狙い射ち	3	18	集中/射つ	
でたらめ矢	2	12	-全体攻	
影ぬい	3	0	けん制/集中/射つ	マヒ効果
アローレイン	4	32	-全体攻	
イドーブレイク	5	36	集中/けん制/早射ち	
サイドワインダ	4	44	集中/集中/射つ	カエル特效
影矢	6	49	射つ/集中/早射ち	一击必杀效果
针千本	6	52	早射ち/早射ち/射つ	
连射	7	55	ためる/早射ち/早射ち/早射ち	
瞬速の矢	7	64	ためる/集中/集中/早射ち	
水晶のピラミッド	9	84	早射ち/射つ/早射ち/射つ	一击必杀效果
术技名	消费 JP	攻击威力	COMBO	补足
バードハンティング	2	31	炎/射つ	炎の术技
毒矢	4	25	水/射つ	水の术技,毒效果
死ね矢	4	42	树/炎/射つ	树炎术技,一击必杀
光の矢	7	51	炎/早射ち/早射ち	炎の术技
ウィンドブレーカ	8	60	树/ためる/ためる/射つ	树の术技
ゴッドバード	9	33	炎/兽/射つ	炎兽术技,HP 回复
イズナ	9	66	兽/兽/兽/早射ち	兽の术技

树术

名称	消费	效果	合成	解说
ニードルショット	4	36	树石合成	敌单体火属性攻击
ブッシュファイア	6	28	树炎合成	区域攻击
生命の水	5	回复	树水合成	HP 回复
ウッドストック	5	32	树兽合成	植物系特效
スリープ	5	精神	树树炎合成	区域催眠效果
风と树のうた	8	精神	树音合成	全体攻击

石术

名称	消费	效果	合成	解说
デルタペトラ	6	50	石树合成	区域效石化效果
マグマプロージョン	5	38	石炎合成	区域攻击
ウォーターハンマ	5	20	石水合成	精神攻击
ガードビースト	9	守护	石石兽合成	石的守护兽
ロックアーマ	4	辅助	石石石合成	防具的强度增高

炎术

名称	消费	效果	合成	解说
生命の息吹	4	回复	炎树合成	状态异常回复
フレイムナーガ	5	40	炎兽合成	区域攻击、蛙系特效
ファイアストーム	8	66	炎树合成	全体攻击
烧杀	10	75	炎炎树石合成	一击必杀
魂の歌	16	补助	炎兽音合成	己方全体强化

水术

名称	消费	效果	合成	解说
毒音波	5	44	水音合成	全体毒效果
アクアバイパ	4	18	水兽合成	蛙系特效
召雷	7	60	水水音合成	全体雷系攻击
パーマネンス	8	精神	水水音树合成	对像的能力、状态、时间停止
天雷	9	70	水水石音合成	全体雷系攻击
暗杀术・蛇	4	13	-	毒效果、蛙系特效

石术

名称	消费	效果	合成	解说
ソニックバーナ	6	21	音炎合成	区域攻击
スポイルウェイヴ	3	精神	音水合成	区域内灵感降低
音の圣域	4	补助	音石合成	术防御强化
石の记忆	7	精神	音音石合成	石化效果
清歌	11	60	音树兽合成	全体攻击、不死系特效

兽术

兽术	消费	效果	合成	解说
マインドスケープ	3	补助	兽树合成	己方全体反应上升
ハウリングヘヴン	5	32	兽音合成	全体攻击
リヴァイヴァ	9	回复	兽兽炎合成	己方死后立即复活
ベルセルク	3	精神	兽兽兽合成	狂战士化
生命力强化	3	回复	兽兽合成	再生能力付加

POCKET STATION 物品挖掘情报

剑

七星剑	雷伯
木刀	大木刀
兽骨の长剑	兽骨の短剑
牙の短剑	ストーンナイフ
炎のロッド	スクリーマ

杖

若木の杖	ひいらぎの杖
かしの杖	冰晶の杖
双蛇の杖	

饰品

虫アメの指轮	何かの骨
ブルーチップ	ファイアーフレイク
超水结晶	グリーングラス

枪

灯の枪	古枪
古木の枪	アンテニースピア
さんごの枪	木枪

弓

狩人の弓	ピットスパイダ
レンジャーボウ	

盾

バックラ	石片の盾
ハウスの盾	

斧

ハンマーヘッド	水树の斧
石斧	フリントアクス

ロール

名称	效果	持有者
自由行动	必杀技修得率上升,连携率下降	-
铁炮玉	最速行动	ギュスターヴ
支援	仲间全员攻攻、回复效果高	ケルヴィン
スカウト	乱战	ウィル
术强化	战斗时术攻击效果最优先	ナルセス
エース	先行行动连携精度高	コーデリア
威吓	与比自己弱的对手进行交涉	タイラー
指令塔	仲间全员攻击、回避、回复效果高	ネーベルスタン
回复	回复术效果最优先	ニーナ
防卫	仲间全员防卫效果高	レイモン
铁壁	受伤害减少最小程度	パトリック
军神	像鬼神一样的超限界战斗,自然回复效果降低	ヨハン
狙击	战斗时弓攻击效果最优先	ラベール
攻击重视	战斗时武器与体术攻击效果最优先	ウィリアム
统率	全员快速行动	成长したギュスターヴ("バケットヒルのーい"以后)
风水	术力回复高,JP自然回复效果上升	シルマール
游击	变幻自在的攻击	リッチ
回避重视	战斗时回避技效果最优先	ヴァンアーブル
搅乱	敌术威力下降	ジニー
切り入み	续行动连携精度高	エレノア
阳动	敌连携攻击防止	プルミエール
先导	危机时确保能够逃跑	ロベルト
术专心	全力注重术攻击效果、防御效果下降	グスタフ
オトリ	挡开敌人攻击	サルゴン
外交	与对手进行友好的交涉	グレタ
突击	无视防守的全力进攻、盾与回避技的成功率下降	ミーティア
要击	用反击攻击敌人	ディアナ
早期警戒	防止敌人先手行动	ユリア

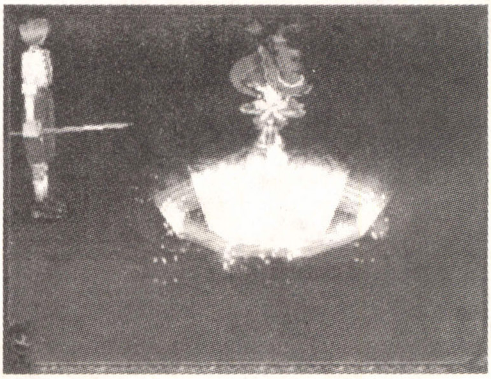
实用四连携技

连携技名	伤害值(大约)	连携方式
疾风极东烧ウエイ	26880	疾风剑+极乐连冲+烧杀+マルチウエイ
疾风活杀マルチナブラ	20000	疾风剑+活杀兽闪冲+マルチウエイ+高速ナブラ
マルチ极乐烧ウエイ	18799	マルチウエイ+极乐连冲+烧杀+マルチウエイ
烧まき割り痛クラッシユ	15000	烧杀+まき割りトルネード+痛打+ベアクラッシュ
アルダー天地烧ウエイ	15000	アルダーストライク+天地二段+烧杀+マルチウエイ
无极乐召雷三段	14500	无拍子+极乐连冲+召雷+无双三段
无活杀マルチ连射	13820	无拍子+活杀兽闪冲+マルチウエイ+连射
疾风活杀クラッシュ本	12000	疾风剑+活杀兽闪冲+ベアクラッシュ+针千本
活杀ベアなでワインダ	12000	活杀兽闪冲+ベアクラッシュ+なで斩り+コイドワインダ
活杀ブル痛ピラミッド	12000	活杀兽闪冲+ブルクラッシュ+痛打+水晶のピラミッド
召雷二段脑太刀	12000	召雷+天地二段+脑削り+逆风の太刀
ファイアマルチ召雷ランデヴー	12000	ファイアストーム+マルチウエイ+召雷+スカイランデヴ
スカイ痛高速太刀	12000	スカイランデヴ+痛打+高速ナブラ+逆风の太刀
かめごうら极乐龙尾ナブラ	12000	かめごうら割り+极乐连冲+龙尾返し+高速ナブラ
アルダーなで烧ウエイ	11500	アルダーストライク+なで斩り+烧杀+マルチウエイ
ファイア逆风の光の太刀	11000	ファイアストーム+逆风の太刀+光の腕+逆风の太刀
疾风活杀うさぎと本	10000	疾风剑+活杀兽闪冲+かさすとうさぎ+针千本



时空引导者

机种:PS　类型:AVG　厂商:ENIX　媒体:CD-ROM



从SFC到PS,从RPG到冒险进化了"MYSTIC ARK"。为了取回从现实世界消失了的7种喜悦,要解开所有的谜。所有的世界皆与"剧场"相关,情节以剧场为中心在4个异世界中展开。解谜是由主人公1人解决的,且必须借助7个妖精"アーク"的力量。游戏中有决定主人公行动和发言的选项,并影响内容。

游戏中掌握关键的『人』



FINGER·CHIPS

剧场的看守人,身穿燕尾服。在游戏中他可以教你一些基本的操作和冒险的方法。

迷失在剧场的主人公

游戏可在两位主角中选择,男孩叫雷米尔,他的父亲是爱尔兰人,他是个充满冒险与好奇心的少年,但是面对大事时,他也会表现出慎重与深思熟虑的一面;女孩叫亚莉丝,据了解她的祖先是从波兰迁至此地后定居下来的,她最擅长是做好吃的料理,她的办事很慎重,一般是经过深思熟虑后才会去做。



雷米尔

亚莉丝

序幕：魔法之夜

雷米尔及亚莉丝在村中遇见了自称是座长的男子 FINGER CHIPS，这是一位穿着英国绅士的燕尾服，手里拿着皮箱及雨伞，并且拥有一个稻草人的脑袋。他告诉雷米尔和亚莉丝明天是村中的百年祭祀，并且邀请两位主角到时参加在剧场举办的“魔法之夜”。

但是他对二人表示在此次活动后只能有一位主角归来，而主角的最终任务就是将七个精灵找出来并以此救出失踪的人。

首先选择主人公的性别，以被邀请至シルバーフィンガーチップス剧场的形式展开故事，无论选哪个，故事都没有大变化，但アリス时会有料理手艺比试等少女特有的东西。



另外主人公的性格随玩者的选择而变化，是充满冒险心和好奇心的性格，还是慎重多虑的性格，要看玩者的行动和选项。

在这个世界行动力是解谜的关键

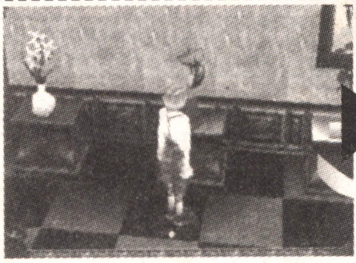
当选择完主角后，进入谜之剧场你会遇见那个稻草人先生，他会教你一些游戏中的操作方法及解谜的关键，下面为大家介绍游戏的基本操作方法。

方向上键	前进
方向右键	顺时针转
方向左键	逆时针转
方向下键	向后退
△键	调出道具栏
○键	调查拿取对话确认使用道具
×键	加速跑
□键	攻击(空手或挥剑)配合方向键做出各种不同的攻击
L1 键	是向右横移
R1 键	是向左横移

在游戏中出现的“谜题”和破解它们的方法有许多种的，要想解开一个机关就必须先解开别的几个与之有关的机关，另外还有许多必须借助妖精之力的东西，使妖精的能力寄存在被使用的物品上，就可以点着或打开某种东西。

例如有许多看起来与现在无关的谜题，但随着剧情的发展，你会觉得它们之间是有一种很复杂的关系。下面的图就是情节初期出现的谜的一部分，以前出现并用过的东西，之后也许还会出现。

打开旁边房间门的方法



在桌子上有各种颜色的花，只有把这些花的位置摆放正确才能打开旁边的门。



把三朵不同颜色的花分别放在对应颜色的桌子上就会打开旁边的门。

剧场中最初的谜题

调查大门来到大厅，先由门左边的侧廊走到最里面，在最里面的小房间有四个桌子，分别是蓝、红、黄、绿，将三个花瓶放在正确的位置上可以听到开门的声音，再回去前一个房间就可以进入门中。

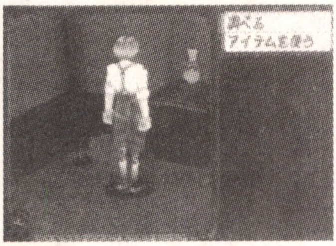
在房中有装着油的油灯，不过这个油灯却是坏掉的，既然此把油灯弄倒后，再用水桶就可以拿到坏油灯对着活塞使用坏油灯中的油，就可以让它转动并出现通道。

离开房间来到大厅上楼梯到二楼，进到二楼的第三间房间，可在房中见到稻草人先生的日记，当看完想离开时房外却传来怪兽的吼声，到房外发现怪兽将墙弄破一个大洞，进去后来到妖精乡。



第一幕：妖精乡

主角被巨大黑犬引诱后，来到另一个世界。主人公迷失在ピクシー居住的世界“妖精乡”中，这个本应是和平的世界发生了异变，ジャック饲养的小黑狗突然发狂，威胁到了ピクシー们，主人公能解开世上所有谜，从恐怖中解救ピクシー吗？



如果不清楚的话……

冒险途中被卡住时，应调查此时相关的所有东西，依场合，フィンガーチップス房间的日记中有诀窍，每通过1个世界时都应看一看日记。



第一个世界·妖精乡～来到了ピクシー居住的世界



住在妖精乡泉中的美丽精灵，据说要见到她，得在泉水前做“某件事”，只有有限的人可见到她。

水之精灵

ヴィルデ・フラウ

此世界中有一个アーク，“勇气的妖精”可以加入。勇气的妖精，存于人们的心中，具有让沉眠于心中的勇气觉醒的力量，要呼出勇气的妖精，可使用“妖精カード”。最初得到的卡片有数量限制，但与散在各地的精灵战斗获胜后就会增加。

卡片对战的方法

卡片——除了用卡片叫出妖精外，也会用卡片决胜负的时候，此时双方各拿出一张卡片来比点数大小，一般来说5比3大，而3比1大，要注意的是7虽然是最大的，但是7比1小，此外同点则为平手，要是对牌没信心的话可先盖牌，会随机选另一张，跟壶中精灵玩卡片游戏胜利可再得一张勇气卡片！

第一世界·记住在妖精乡解谜的基础

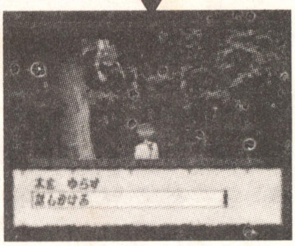
妖精乡不太大，要习惯冒险先要了解世界。

这个世界里被提出的谜题并不多，但是很多会成为今后的基础，所以要牢记解谜的方法，在此世界中勇气的妖精可成为同伴，带着勇气你一定可打开道路，还应记住卡片系统。

1 在ピクシー家中休息

这是一个没有小孩的世界，所以妖精对于主角的到来感到不可思议，都围了过来，但因黑犬兽的到来，把它们吓跑了，主角继续前进，来到一棵大树前，见到一个被挂在树上的妖精，接着把木箱推到树与大石头之间，就可以救出普林。也得知人类想进入妖精之家得具备三颗石头，这三颗石头是太阳、山、星之石。





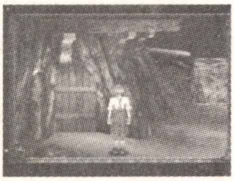
2 进入妖精之家的方法



当普林给了主角第一颗太阳之石后，他告诉你星之石被伊艾特拿着，他去了泉边，往前走在妖精之家前遇见了蝙蝠，会有一场战斗，战斗结束后，在妖精之家侧面写着打开妖精之门的方法：月12 星3 太阳6 山9，以顺时针方向为准。

3 得到另两块石头

前往河边利用木板一直走到源头，在泉水旁可见到妖精吉普，他将所拿着的星之石给我们，同时也告知ゲリン跑到杰克家前面去了。



之后在河过的房子前见到妖精迪拉，得知他因为老是穿绿衣服而被叫作ゲリン，接着他便将山之石给我们。

4 与勇气之心相遇



得到三块石头后，回妖精之家的路上会遇见一个壶，得知勇气之心被关在里面，他是从别的地方来到妖精乡的，他希望你能把他从壶里救出来，救他的方法就是使用盐把壶擦干净。

5 妖精之家



进入妖精之家后，先帮助门口的妖精从架子上的罐子中把盐拿给他，如果你帮助他清洗罐子，他会给你一张勇气的卡片。洗壶的方法是上下、左右、回、左右、回、上下。

6 妖精乡的恢复点

在其它房中见到妖精，除了可以从最右边挨着大树根的时钟内拿到一颗蛋外，在中间的石头上调查苹果篮后，不但见到苹果精灵，而且还可以拿到一个苹果。另外，在妖精乡中恢复体力的地点，就是在妖精之家最深处的大树根里，因为现在尚无武器，很容易受到敌人的伤害，所以一定要得到这个回复地点，如果想要休息，在之前应与在树上的普林交谈，并且搬动木箱给之以帮助，千万不要让木头摇动。



帮助普林后，就可以在妖精之家里的树中休息恢复体力。

7 大黑犬的来由

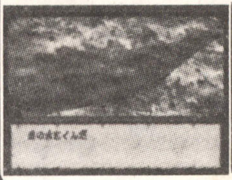
离开妖精之家找刚刚的水瓶，用拿到的盐把瓶弄干净后，勇气之心便会脱离这个瓶子，而我们则拿到三张勇气卡片以及一张フィンガーチップ卡片。来到杰克家前面使用勇气卡片，叫出勇气之心，并让勇气附在屋内不敢开门的杰克身上，杰克终于鼓起勇气帮我们开门了。进入屋内杰克告知那只黑犬原本是他所饲养的，不料最后却养成一只大怪犬，或许水之女神知道原因，一听到这名字，

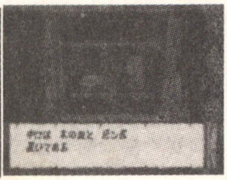


勇气之心立刻问水之女神住在哪里，在得知大神木知道后，勇气之心马上飞了过去，而恢复勇气的杰克则将剧场内的食器棚之钥给女主角，而男主角必须自己到火炉旁的台子上去拿。

8 普林在哪里

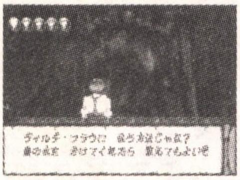
前往泉边，途中会遇到勇气之心，得之神树还在熟睡中，所以要向杰克打听雷迪（レッディ）的下落，因为只有他才知道如何叫醒大树的方法，回去立刻问杰克，得知雷迪就是普林，离开后在路上发现普林被大黑犬追赶得不知去向，回到开始的地方与格林玩官兵抓强盗的游戏，抓住他三次以后就可以得到勇气卡片。





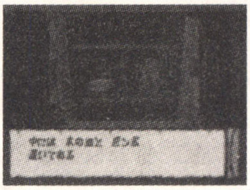
9 如何唤醒树神

当你来到河边，发现普林又被挂在树上，主角在树下使用勇气卡片叫出勇气之心，并让勇气附在普林的身上，并告诉他黑犬兽并不可怕，当勇气从普林身上再次燃起时，他就从树上下来，把森之太鼓（森のたいこ）交给主角，并告诉你使用此鼓可以演奏勇气之歌，让沉睡的树神醒来。



10 得到泉之币的方法

使用森之太鼓使树神醒来后，他让我们帮他取泉水，但是这个世界没有可装水的瓶子，所以我们得返回剧场利用食器棚的钥匙，把フィンガーチップス旁边房间里面的食器柜打开，就可以得到瓶子。然后返回妖精乡在泉水源头使用瓶子装满泉水，在神树根下使用，神树就会给你泉之币。



11 泉水之神

得到泉之币后，神树说只要将泉之币丢到泉水中即可，果然在我们将泉之币丢到泉水中后，这个泉的守护人，同时也是水之女神就出来了。

不过有着一头金黄色长发的她还是问我们刚刚掉下去的是金币、银币还是木币，我们回答所掉的是银币那一种之后，勇气之心便会出现，拜托她来帮助我们打倒黑犬兽，女神一听便将泉之币变成一根可用来打倒黑犬兽的银棒，并将银棒交到我们手中！



12 战胜黑犬兽的方法

再用瓶子装一些水带到杰克的房间，用水熄灭炉中的火后，可拿到一把坏掉的剑，将那把坏剑交给杰克，杰克就会把它打造成一把银剑，接着把女神所给的银棒交给杰克打造，就可以做出一只具有杰克气味的银笛，当我们将银剑装备在手上后，就不用赤手空拳了。来到屋外在路上遇到黑犬兽，趁勇气之心引开黑犬兽注意时，趁机拿出银笛吹奏着，没想到黑犬兽竟越变越小，而勇气之心则在一瞬间变身成水女，在她离开后，我们也回到原来的世界。



妖精乡内所精灵列表

在妖精乡中各处隐藏着妖精，需要你去发现才能找到

精灵名	所在地	发现条件/备注
草之精灵	移动空间左边的草丛	得到勇气妖精之卡片。比卡片胜利后，可以得到勇气卡片。
食之精灵	救普林从树上下来右边的石头中	得到勇气妖精之卡片。比卡片胜利后，可以得到勇气卡片。
壶之精灵	里面装有勇气妖精的壶	得到勇气妖精之卡片。比卡片胜利后，可以得到勇气卡片。
怒之精灵	在杰克家的タル中	得到勇气妖精之卡片。タル3回叩。游戏后期两回叩。
盐之精灵	妖精之家的暖炉中	勇气的妖精能力注入后，调查暖炉。

第二幕：摩斯特洛姆博士的奇怪实验室

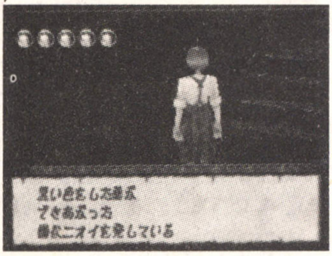
妖精乡是比较简单的谜，在第二世界则变难了一些，只是与人交谈是否就可顺利进行，还不清楚，这里的攻略是实验室中的一部分谜，主人公是少年时，最好请智慧的妖精来帮忙。

1 实验室的入口

去博士的实验室，应从去妖精乡的入口旁的梯子向下，在没着火的蜡旁加入勇气的アーク。这样旁边的タペストリー将点着，应调查这里，无勇气卡时，可得到解开FC房间的パズル的卡。



2 摩斯特洛姆博士的实验室



来到实验室后，进入一个有许多书柜的地方，再进入一旁的门，你会看见稻草人先生，他会向我们介绍此地是摩斯特洛姆博士的实验室。

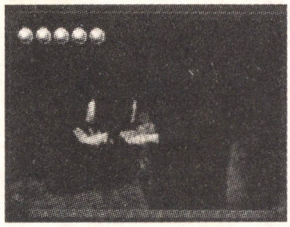
在稻草人先生离开后，摩斯特洛姆博士便引见他的助手，有着一头水蓝色头发的比克(ピッケ)给我们认识。接着博士便请我们帮他到地下室的冷冻保存室，拿桌上那个家伙的身体(こやつの体)给他，看桌上那个只有头的家伙佛克斯(ファ|ガスン)感觉有点不好(好像看到科学怪人)在桌上有个骷髅头，将它放到骨骸上面就可开启秘门，至于左下角的书柜，只要配出粉红色的药，就可以见到药之精灵。

3 去冷冻保存室

之后进入秘门搭电梯到地下室，沿路前往冷冻保存室，但是中间的路被锁着，没有钥匙，只能走到被木板堵上的地方，在附近没有点着的灯中，利用勇气之心把它点着，连旁边的バリケード也着了，又出了条新路，バリケード上贴有博士的注意书，鼓足勇气进去吧。



4 打倒木乃伊



进入这个通道后，看见升降机旁有一对奇怪的木乃伊，摘下一侧贴在墙上的纸张，木乃伊会突然进攻，装备了铁之剑的你，可以在远距离进行大攻击。千万不要让木乃伊近身，经过一番战斗后，终于打倒了木乃伊。从地上可得到升降机的控制器，使用这个控制器可起动深处的升降机来到二层。

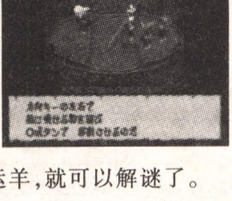
5 如何进入博士的密室

到楼上后小心不要掉下到底层的坟场(掉下去的话就靠木梯爬上来吧～)如主人公是少年，要注意这里容易被卡住，如果使用升降机升到上面，在最里面的门会生气，把你踢到下层的坟场，这里告诉你开门的关键是墙上的鹿头装饰，它会告诉你这个门想要的东西，就是水桶里的酒，在博士的私室可让智慧的妖精加入，还有SAVE点。使用酒给门喝，门就会打开。

进入博士的起居室后，在调查博士的画像时会听到有人求救的声音，将博士的画移开就可救出知惠之心(知惠のア　ク)，得知它是为了拿回博士所持有的知惠之书(知惠の书)才会来到此地，不料博士不但不肯归还，还把它囚禁在画像后面。当我们决定去找摩斯特洛姆博士索取知惠之书时，博士竟出现在房门口，当然他还是不肯归还，还要我们有本事就自己找。

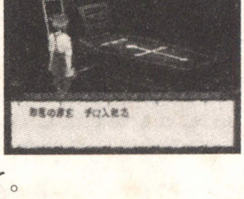


6 解开月的试练



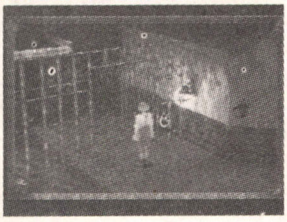
与月之像交谈会出现问题，与妖精乡时同样，必须解开此题，狼与菜在一起没关系，以羊为中心行动就可以解开了。方法：先运羊、再运狼、把羊运回、再运菜、最后再运羊，就可以解谜了。

7 寻找智慧之书



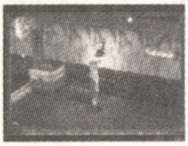
按智慧妖精的请求，收集散在地上的智慧之书，智慧之书共5册，在妖精加入后会出现，先前已经调查过的地方要再调查一下，解开了这个谜题，智慧妖精的加入也就不远了。

8 铁栅栏的钥匙



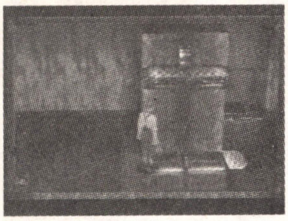
进入一旁的房间可发现钥匙就跟泼猴一起在铁笼子中，拿剑把泼猴砍伤后来到下面，泼猴就会拿东西丢我们，一看原来就是我们正烦恼拿不到的铁栅栏之钥(铁格子のカギ)。

9 进入新的地方



而在仓库的地上及架子上分别可拿到一本知惠之书，搭电梯回到下面往回走，到铁栅栏前使用铁栅栏之钥，刚进去就看到博士的助手比克，在他离开后推箱子到木箱前面，站到箱子上从蜘蛛网上取得一把木箱之钥(木箱のカギ)打开木箱后发现箱中所放的就是知惠之书。

10 与水怪ギルマン战斗



而更里面的冷冻保存室却因为门整个冻结而无法进入，当我们在最里面发现一台机器再回来后，发现比克奉博士之命把木箱推到水中，帮他把箱子推下去（更前面还有一个）把两个箱子都推下水后就可以到对岸，把ギルマン打倒后可得到墓场之钥(墓场のカギ)。

11 墓场看守人

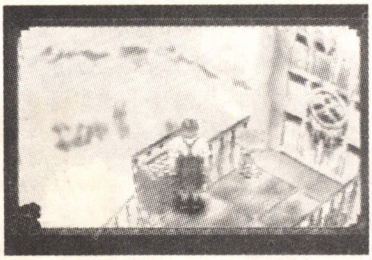


得到钥之后，利用墓场之钥进入左边的墓场，到最里面的屋子里可见到墓场管理员基丝莉老婆婆（キャスリン），得知她被下诅咒而无法离开这里，到屋外调查旁边的木材堆拿到木材（まき）后将木材放在火炉中再点火就可使猫来到火炉前，就可以拿到一本知惠之书。

12 与摩斯特洛姆博士战斗

丢石头到墓场的井中，之后井之精灵就会出现，你只要答应以后不再丢石头到井中后，就可拿到可解除诅咒的诅咒之戒（咒いの指轮）。回去找老婆婆得知只要将诅咒之戒放火烧掉，那施加在她身上的咒语就会解开，将诅咒之戒丢到火炉中后，她就可活动了，之后老婆婆便给你可打开冷冻保存室的火把（たいまつ），在冷冻保存室前使用火把，再让勇气之心寄宿其中，进入冷冻保存室，这里男孩和女孩的方法是不一样的，关掉冷冻装置(女孩：红中、蓝上、绿中、黄下)，将火把回给老人后，就搭电梯回到博士的实验室，不过比克却奉博士之命，将我们搜集到的知惠之书都拿走并把门关上。

在博士的实验结束后我们终于可以进入实验室，而眼前所见到的却是博士与他创造的机器人M－06，但是M－06的脑子却保留着过去的记忆，得知他原本是个在面包店工作的人，借着M－06的力量，我们立刻走出房间追赶博士去了……找到博士后，他却喝下自己研制的药水，变成了狼人，将他打败就可以找到知惠之书第五卷，而知惠之心也变成少女的外形。



摩斯特洛姆博士研究所精灵列表 　　实验室少年限定的精灵多

精灵名	所在地	发现条件／备
药之精灵	博士研究室左侧的木棚内	调查药棚并用青药和绿药混合。胜利后可得勇气之卡。
火之精灵	电梯旁的灯内	胜利后可得知惠的卡片。
音之精灵	有猴子房间里面的喇叭中	使用ドライバー让精灵出现。可得知惠卡。(只限少年)
花之精灵	墓场看守人家中左边的花里面	给花注入水。可得知惠卡。
机械之精灵	リフト的机械中	使用ドライバー让精灵出现。可得知惠卡。(只限少年)

第三幕：キャセイの不可思议の踊り子

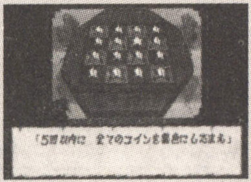
现在我们对第三个世界“キャセイ的不思议踊子”中出现的谜进行的攻略。在这个世界里少女与少年有许多不同的战斗，所以要注意剩余体力。

此外，对话选择的部分也有所增加，在发现有要点的地方，要认真观察重点回答问题。尽管指定的会话有时很长，要有耐心，选择了错误的答案时也不要灰心，再挑战一次吧。



无需战斗得到妖精卡的方法

妖精卡一般是在与妖精的卡片战和事件中得到，但实际上在剧场有棋盘的房间中也可得到。解开离入口很近的桌子上设置的谜题，就可以自由选择成为仲间的妖精的卡片。



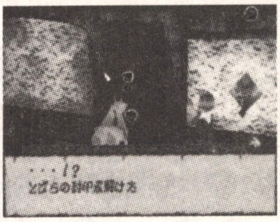
在这个世界行动力是解谜的关键

在第三幕分为三个世界，其中每个世界都有各自不同的入口。

其实这三个世界都比较小且不存在存储点，所以要利用剧场台阶下的存储点。使用少女时，会有烹饪的事件发生，所以我们大家介绍使用少女的攻略，因为少年的攻略比较简单。在此梦的妖精会成为仲间。

1　通往第三个世界的入口

要前往第三个世界，首先要在食器棚房间的椅子上附予知惠的精灵之力。再使用瓶子和木制器皿，椅子则会跑到房间之外去。这样以前从未打开过的隔壁衣装的房间的门将打开，现在可以进去了。墙上挂着的画像是第三个世界的入口。

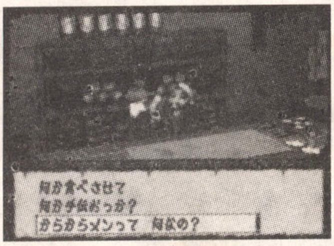




2　最初应当注意的事情

与第三个世界的大街上的人进行交谈，得知这个世界中的一种面食成为了人们的最热门话题。

先去制作面食的中华饭店吧。到里面的调理场，调理长正为没有原料辣西红柿烦恼。在食料品店与人交谈之后，在西红柿中加入勇气精灵之力就可得到辣西红柿。

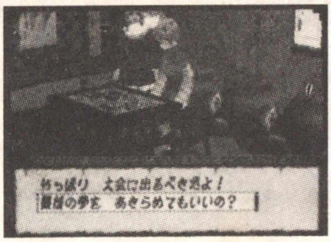




3　给法林以勇气

在中华饭店的一角，法林正在玩着中国卡片游戏，她由于对自己的舞蹈没有自信，因此感到非常烦恼。现在我们需要勇气的精灵之力。使用勇气之心给法林注入勇气的精灵之力后，再劝说法林出席大会。谈话时，尽量选择不伤害法林的词汇。如选项错误的话，则要从注入勇气的地方重新开始。





4　好喝的汤的做法

按照调理长所说的，在第三个世界中无论是大人还是小孩都必须有工作，而少女则必须会制作出好喝的汤。

但是只用第三个世界的原料做出的汤咸度不足，调理长要求重做，去妖精乡取盐，在ピクシー家中取到盐后就可重新做汤了。





5　前往宫殿

要听到被龙抓走的法林的事情，必须先去宫殿。要去宫殿先要得到古董店的阵列橱中的八音盒的钥匙，接着放入剧场衣装房间的八音盒中。此后还要在八音盒中加入知惠的精灵之力。最后再调查梳妆台，就可以去宫殿了。



6　寻找被抓的法林

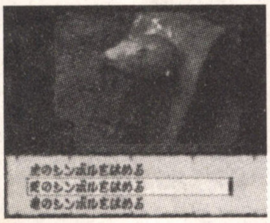
进入宫殿，通往皇帝房间的路上，每个门口都站有士兵。如果谈寻找法林的话，会有士兵来提问，在选项中应选择与法林相关的内容。与有空间缺陷的房间的士兵交谈会进行卡片比赛，取胜的话可以得到勇气或知惠的卡片。



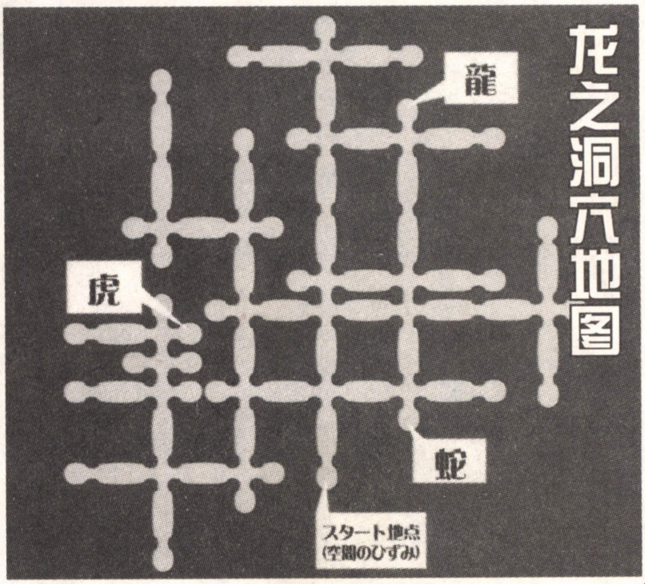
7　在龙的洞窟得到梦

把从皇帝处得到的法林的东西放到八音盒中，之后就可以去龙的洞窟了。在洞窟的入口中，会有失去了精灵之力的梦之妖精加入。找出散于洞窟中的龙、虎、蛇的石像，安在同一地点的话，在救出法林的同时梦之妖精的精灵之力也回来了。





调查石像，选择对应的问题，使用石像发光。



キャセイの不可思议の踊り子精灵列表

这个世界有小妹妹限定的精灵

精灵名	所在地	发现条件/备注
左、右石像之精灵	古董店左右侧石像	胜利后可以得到勇气或知惠的卡。
小精灵	古董店前的白色物体	胜利后可以得到勇气或知惠的卡。
酒之精灵	食堂门口附近的酒桶里	只用小妹妹使用虫时才出现。胜利后可以得到勇气或知惠的卡。
水之精灵	食堂的料理场水桶里	胜利后可以得到勇气或知惠的卡。
焰之精灵	食堂料理时左边的テーブル上	只用小妹妹使用虫时才出现。胜利后可以得到勇气或知惠的卡。
虫之精灵	食品店的白菜	胜利后可以得到勇气或知惠的卡。

第四幕：释放被封闭的时间

解开了前三个世界之谜的主人公，又要继续前进了。这是个与现实非常相似的世界，人们为了城里的庆祝典礼而在剧场的舞台上进行练习，但是在努力练习的人们面前出现了个稻草人，他停止这个世界的时间后消失了。

主人公为了解放被锁起来的时间，要在所有的世界间往返。本回选择少女为主人公，由于差别不大，选择少年的玩者也可参考。

舞台的脚本在这里



舞台的脚本是稻草人的日记，其中记载了主人公的台词和行动。不仅是台词，连其中所需的小道具也被写了下来，所以要仔细读台词并记住。按照脚本在各个世界，得到必须的小道具后再回到舞台上，继续进行故事。

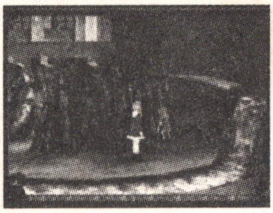
在被封闭了时间的世界得到力量

在被稻草人停止了时间的世界中，主人公需要寻找剩余的精灵之力。首先在博士的实验室得到力量，此时的复杂谜题还不能解，且要点也比较少，仔细读尚不能理解的稻草人的日记和别人的话，此后再采取行动。

1　グリン隐藏的地方

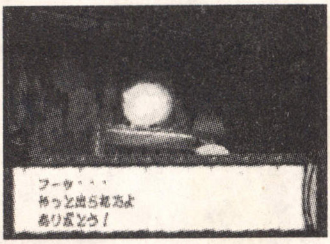
要得到上等的苹果先去妖精乡。与在入口附近的グリン交谈，做为苹果的交换需要玩一次捉迷藏。最初阶段グリン会藏在同一画面中，在画面中多走几次就可以马上找到。最后范围扩展到整个妖精乡时，隐藏的地点是ジヤック家中。





2　在博士的实验室得到力量

由于这个世界的时间是停止的，所以要按照稻草人日记中的指点，你应该先移动到博士的实验室。再随着博士之后到地下去，看见ゴンドラ房间的入口被关上了。

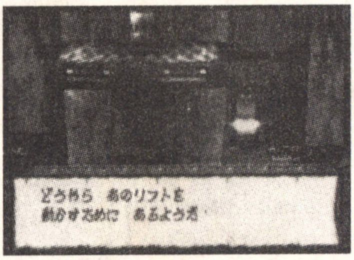




首先调查通道最深处的那个木箱，在木箱其中会发出声音，然后打开箱子，从箱子中出来的是力的妖精。在打不开的铁栅栏之前的ピツケ中加入力的妖精之力，就可以把这个铁栅栏打开了。

3　以前的谜还都记着吗?

如果要去墓场看守人ママ・キッス老太太的家，就必须要让电梯落下去，才能进入前面的墓场。



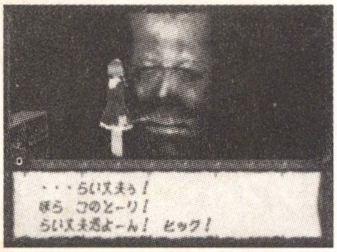


首先调查电梯近处画面中的机械，正确解决问题后让电梯降下。这里出现的问题都与以前出现过的谜题相关，只要认真注意画面应该可以一次通过。墓场的墓石几乎是十字架，只有一个是另一种形状的东西。

4 见到被关在私室中的博士

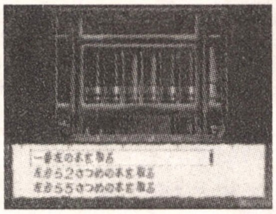
博士被关在了私室中，看门人并不让你进去，但据人所说，看门人对酒很不在行。此时应让其饮酒并灌醉他。在有桶的房间内，通过陷坑可进入在落下处的墓场的棺桶中，在棺桶中，有复活的僵尸，打倒他后再调查一次棺桶。





5 哪本是真正的复生书

要让ママ・キッス复活，需要取到复生的书，外表是绿色的复生的书在电梯右侧的书架中，但该书架中有三本绿色外皮的书。不过拿错了，博士也不会生气，而是告诉你书的正确位置。



6 蜘蛛丝在哪里？

复生的书上写的密药原料有“死者的かみのけ”，青蛙和蜘蛛丝三种。青蛙可从电梯前右侧的包裹中得到，“死者的かみのけ”从ママ・キッス处得到。至于蜘蛛丝需要用箱子做成台阶，爬上去调查蜘蛛网完后可以得到。



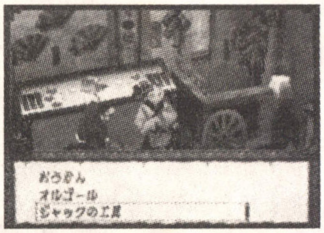
7 妖精乡的入口变了

在回复了妖精力的力之妖精的陪同下回到剧场，妖精乡的入口已被封上了。妖精乡的新入口在一层最深的房间内。要打开门，需要按照明パネル最左的按钮，但由于不通电，需要注入力的精灵之力，再按通电的按钮。此后在房间中调查植物的盆，就可以去妖精乡了。



8 取回ピクシー的友情

妖精发生了异变，ピクシー的家门紧闭着。谈到ピクシー的情况时，友情的妖精会把情况简单的告诉你。要取回ピクシー的友情先要见到ジヤック取回所需的工具。见到ジヤック时最初应报名，ジヤック的工具在第三世界的古董店中有售。



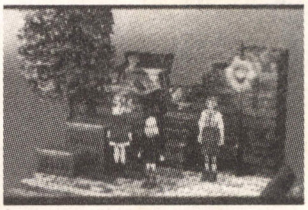
过关后的游戏第三个主人公出场

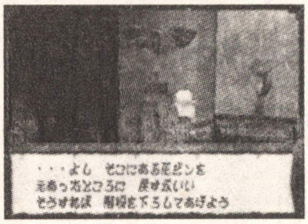
以前一直认为有两个主人公，但实际上总共有三个人，现在由于妖精出现条件的满足，作为奖赏又多了一个小妹妹，此插图在本刊上首次出现，小妹妹不但力量弱，而且解谜的部分中与少年少女不同的地方也很多。这些不同的地方不想亲身体验一下吗？

出现条件

少年少女的故事过关，职员表出现以后，在主人公选择画面中出现。不论顺序，条件是继时间后过关。

满足条件的话，在少年少女之间出现了一个小妹妹。





使用小妹妹时，常常需要使用虫めがね来解谜。



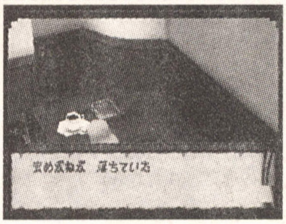
新出现的第三位主角，她与其他角色有完全不同的玩法。

第三主人公故事基本攻略

前回介绍过第3个主人公リディア。本回进行她的故事攻略。用同一Save date过关少年与少子女的故事，リディア就会在人员组后的主人公选择画面中出现。故事内容是和别的主人公相配合的内容，另外还有过关后可玩的内容。

1　妹、了解リディア的特征

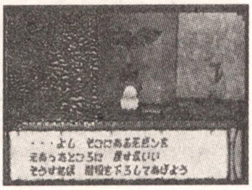
リディア另两个主人公的个头低，力量也弱，因此一些解谜中会有改变之处。虽然强制战斗的事件变少了，但会常常发生难度上升了的复杂谜题，另外，有使用特殊道具“虫めガね”的解谜，这就要求更细致的观察力和慎重的行动。





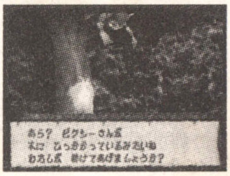
2　要到2F的台阶去

用リディア的力量下降机械室内的台阶，即使给把手注油也不能使之转动，这样不能升到2F去，此时去与有花廊的走廊中的コウモリ的像交谈。这样就会得知去2F的方法了。



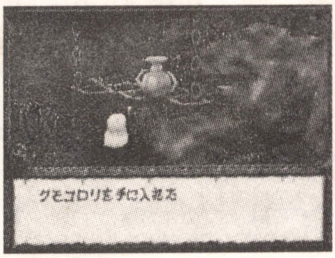
3　让レッティ从树上下来

在树上的レッティ想下来，但リディア却够不着。对树使用虫めガね后出现木の精灵，向精灵许愿就可以让他从树上下来。摇动树的话，就不能在ピクシー家休息了，这是所有人物共通的。

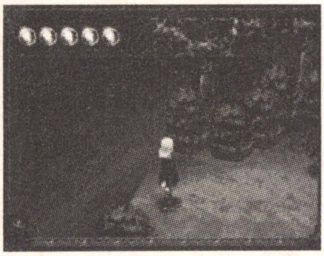


4　在ピクシー家中可得到的东西

在ピクシ一家本想拿到盐，但由于个儿不够还是得不到。但作为代替可得到クモコロリ。这是自动发生的道具，可以杀死在急流处的蜘蛛。至于盐，可用イエコロリ请求后得到。

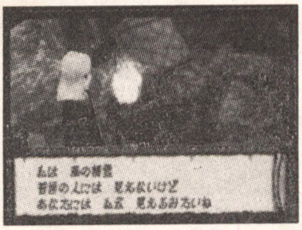






5　リディア限定的精灵探索

与少年和少女不同，用“虫めガね”还可以探索精灵，是リディア的特征。以前介绍过キャセイ等リディア限定的精灵，但此外还有リディア限定的精灵。虽不会战斗，但可得到冒险的建议。



6　不能吹银笛时

还很小的リディア吹不响笛子，可以让ジヤック代替来吹银笛。在选项中，也可选“吹レナる”，但结果却是吹不响笛子，而遭到默攻击变成Game over。用リディア一个人的力量可解决的事情有多啊。让Boss战变轻松的准备。

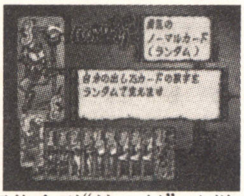


使与 BOSS 的战斗变得更轻松

最后是冒险结尾的攻略。要进入 Boss 战的条件是让希望乡的妖精加入。希望的妖精被关在フィンガーチップス私室的宝箱中。放出希望的妖精，达到条件后前往舞台，事件将发生，希望妖精变成アーク后就开始了长达 7 场的 Boss 战。

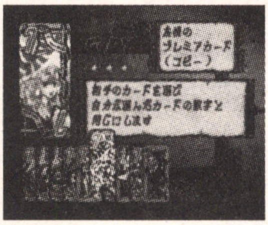
但是，不作准备将进行挑战的话，无论少年、少女、没有装备武器攻击力低的リディア就更不可能打胜了。要打得轻松就必须做些事前准备。过了这场战斗，有个感人的 Ending 在等着你。

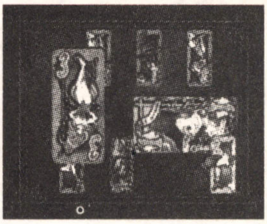
7　最低限度必须的东西



Boss 战中所有 7 种妖精卡是最低限必须的。正如在フィンガーチップス的日记中那样，使用对应各种 Boss 的卡片能使攻击更有效，另外还要带有几张回复体力用的卡片。尽可能拿到“铁の剑”，这样更容易些。

8　妖精卡进化的样子，得到プレミア卡



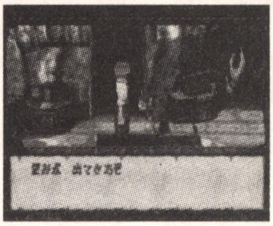




在卡片战中 7 的卡片战胜时会付上 3 个星星，此时普通卡会变为プレミア卡。プレミア卡有许多与普通卡不同的效果，得到新妖精卡的话，应造成プレミア卡，战斗最好与在ジヤック家住的怒之精灵。只要敲下桶就一定会出现，可作为战斗的对手加以利用。另外，对数小的卡使用勇气的プレミア的效果可培养得轻松些。

9　传说的武器，アークブレード的制法







在初期听到ジヤック说“宿有アーク之力的剑”的话了吗？只是ジヤック想不起制造的方法了。也就是说，宿之以“思出のアーグ的话，就可以想起来了，如果没听过这段话，让他见到铁之剑也可以想起来アークブレード的情况。アークプレード与プレミア卡同样，是 Boss 战必须的道具一定要拿到。得到后别忘了装备。

与最后 Boss 的战斗方法

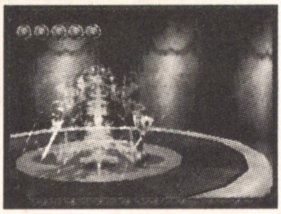
在此准备完毕后，就踏上在舞台上等着的プラック・フィンガーチップス吧，敌人处于初期状态中完全不受攻击，敌人的出现如同右表中那样，用妖精卡呼出アーク就可以了。特别是呼出ブレミア卡时会表示出一击必杀的效果，アークブレード也对应敌人表现出同样的效果。

另外，因为リディア不能装备アークブレード，应准备所有的ブレミア卡。用得到アークブレード的方法，可得到 7 张的卡片。

与 BOSS 战斗对应的精灵表

出现的敌人	对应精灵	第四战：狼男	力的精灵
第一战：黒犬脅	勇气的精灵	第五战：カマキリ	友情的精灵
第二战：ギルマン	知惠的精灵	第六战：大クモ	思的精灵
第三战：マミー	梦的精灵	第七战：BOSS	希望的精灵





后夜祭——永远的青春日记

机种:PS	厂商:Shoeisha(翔泳社)	类型:SLG
媒体:CD-ROM	对应周边:无	所占记忆区:1格

全人物所有事件完全攻略

片山小百合



10月4日-10日
笑啦!
在工作中,眼前突然的一片灿烂阳光,原来就在这个时候,小百合拿着相机向主角拍照。

10月10日
SHOWER SCENE
在裕太提出进行一项特别的行动后,主角亦都跟随他们。当见到……,他们都不约而同地……

10月4日-31日
午饭休息
在连日来准备学园的工作,令到每个人的食欲大增,就连小百合都不例外。

10月4日-31日
出外买东西
当二人出外买东西的时候,主角和小百合开开心心的谈天。

10月4日-31日
放学
放学后,与小百合一起回家的主角在途中谈及准备学园祭的事时希望花盛放。

10月11日-17日
看见照片的片山



在夕阳的街中,发现小百合橱窗前看见一张在战场上拍摄的战争相片,之后主角便问她的将来志愿是否和相机有关。

10月11日-17日
Miss Contest大骚动
主角发现在课室前发现有一班人,原来是因为本日的校内新闻刊登"Miss Contest"而聚集在这。

10月18日
在仓约会
今日是首次和小百合约会的日子,但她很细心的将一天的约会路线设定好。

10月18日-24日
倒霉的片山



在工作的时候,各方面的人都依赖小百合,而她在途中不小心的打翻了盛载油漆的容器。没有了自信的她被主角鼓励而重新继续工作。

10月18日-24日
出路问题
小百合的将来并是不由她决定,因为她的父母和教师都推荐她入读东京的女子大学,那么主角将会提出怎样的建议呢?

10月25日-31日
片山的爱情观
在工作时,与小百合的交谈中,主角问及有关"恋爱"的事,小百合非常单纯的告知其重要想法。

10月25日
在泳池约会



在星期天,接到小百合的电话,约主角到室内泳池约会。在泳池里,主角见到穿着新泳装的小百合时,就连连日来的工作疲劳都在一瞬间被吹走。二人在这次约会中感到都很开心。

11月2日
在学园祭约会
学园祭的首天,主角和小百合都在学园中吃得饱饱的,但她仍要杯装雪糕。

11月3日
讨厌拍照?
因为小百合穿著的服装,而成为相机的拍摄目标。这样令喜欢拍摄的小百合反而开始讨厌拍照。

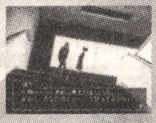
11月3日
最后的晚餐
小百合很不满走进来。她觉得"最后的晚餐"很不吉利。

桥本理佐



10月4日-10日
理佐是否很潇洒
突然其它班别的男生叫了理佐出班来。不出漏出口风"被邀请在后夜祭跳舞?"给主角知道。

10月4日-31日
午饭休息



在午饭休息时,主角听到理佐的告白。不过只是对她的朋友一悟的思念。

10月4日-31日
出外买东西
理佐热邀请主角一起出外买东西,当然是为了要主角来帮忙。

10月4日-31日
放学
主角在楼梯见到理佐脚痛的样子,便送她回家。在途中忆起年幼时的回忆。

10月10日
Shower Scene
知道"令……的方法"的理佐,便立刻实行,究竟有没有效果呢?

10月11日-17日
搬移
在工作时,主角在隔壁的课室见到理佐很不安全的站在椅上,将LOCKER上的箱子搬下来。

10月11日-17日
理佐的宝物



主角在理佐的房间中发现一个细小的盒。当打开之际,却被见到的理佐制止。

10月18日
在仓约会
在阳光普照的星期天,主角和理佐在海边一起骑单车。在清爽的空气下,二人都玩得很开心。

10月18日-24日
被目击!
在隔壁的课室里,主角和裕太在男孩群中谈天的时候,当场被理佐见到。

10月18日-24日
争执
主角和裕太冷落理佐,而在一次与主角发生口角时,突然说出绝交宣言。

10月18日-24日
在体育仓库的一晚
二人到体育仓库时,不小心被从外开的门关在其内。因为所有人已经回家,所以二人只好在那里勉强渡过一夜。理佐因此对主角萌生了感情。



10月25日
泳池的约会
理佐和主角到室内泳池游泳。当见到天真无邪的理佐时,觉得她十分可爱。

10月25日-31日
和好如初
在体育仓库事件后,理佐和主角恶劣关系便一扫而空。

10月25-31日
去年的学园祭
放学后,当谈及去年学园祭的话题时,主角知道理佐便是恋爱中的谨慎类型。

11月1日
生日的提议
理佐的生日就是文化祭的最后一天。理佐十分期待主角的礼物。

11月2日
学园祭的约会
学园祭的第一天,正在游荡的主角被理佐捉住,而一起回去。

11月3日
拼命演出
主角正努力缓和等得不耐烦的客人,而理佐亦进行帮助,不过之后二人便吵起来。

11月3日
模店
理佐见到主角并不积极的招揽客人,于是亲自出马。

11月3日
过云雨
主角和理佐一起在起飞跑道时,突然下雨,令到理佐担心在飞行时发生危险,这时晴天却再次出现。

细川郁美



10月4日－31日
午饭休息

二人在午饭休息时一起渡过。当谈及料理的话题时，就交换二人的便当，而愉快地进食。

10月4日－31日
放学

放学后，郁美希望“将来用点钱买梳化和睡床”好好地过生活。

10月10日
Shower Scene

主角与裕太潜入了……却见不到想见的光景。

10月11日－17日
真的不中用?

在工作时，不小心受伤，只得贴上胶布，之后又遇上了郁香。原来，她的双手已贴满了而胶布。

10月11日－17日
与田中争执

细川指责田中工作怠慢时，因被他反驳，所以生气之下打了田中，而且她更冲出班房。

10月18日
仓的约会

首次与细川约会。不停的乘坐电车到知道的地方游览，最后演变成一个小旅行。

10月18日－24日
MAKE UP



在工作时，铃木帮郁美化妆，令她更加美丽。不过，因为害羞而混乱起来的她却听不见周围的赞赏。

10月18日－24日
转校的说话

在学校天台，主角听到从她口中说出在学园祭的最后一天之后，她便会转校的惊讶消息。最后二人都决定出尽全力令学园祭更加丰富多彩。

10月25日
泳池的约会

这次便是第二次约会。在泳池中见到穿着非常合身泳衣的细川时，觉得比预想还要漂亮和美丽。

10月25日－31日
紧张得很

细川的样子好像怪怪。冷静沉着的她很容易紧张起来，为何会这样的呢?

10月25日－31日
睡着了的细川

在连日来不断工作时，主角在邻班课室见到正在睡着的郁美。



11月1日
Last Dance

学园祭前的深夜，郁美邀请主角去体育馆。告诉主角她会在学园祭结束后便会飞往柏林，所以她不能出席舞会。主角便握住郁美的手一起跳舞，而达成她的最后愿望。



11月2日
学园祭的约会

学园祭当日，二人在校内一起视察敌情，并且他们都乐衷于这气氛之中。

11月3日
扮魔女的委员长

见到鬼屋的盛况，主角便跟随郁美而好好的倾谈。

11月3日
美丽的围裙

郁美在调理系十分活耀，而穿着围裙的姿态令主角觉得她好像新婚的。

11月3日
飞翔宣言

虽然被老师看到，但为了令人力飞行机可以航行，所以郁美在校内告知所有人并传达这一消息。

伊藤纱绘



10月6日
窗旁的少女

在班内得不到协助的主角，在邻近的课室中见到一个孤独地望着窗外的少女。她的名字是伊藤沙绘。

10月6日
新加入

经过主角的游说，沙绘终于表明要参加并成为实行委员。不过要与内向的沙绘交谈，就必需要点时间。

10月4日－10日
跌落楼梯

在午饭休息时，沙绘见到主角而恐吓他，但她却从楼梯跌下。

10月4日－31日
出外买东西

沙绘与主角一起出外买东西很累，于是买了些食品。

10月11日－17日
与细川吵架

因为自己的独断专行，令工作量增加了，不能和其他人一起工作的她受到细川的指责。

10月11日－31日
七不思议

在校内多次发生的怪话题，令曾表示没有兴趣的沙绘也注意起来。

10月11日－31日
模拟店

在放学后，主角与沙绘谈到墨鱼的材料。

10月11日－31日
飞行机

主角与沙绘在运送飞行机机翼的零件，这时沙绘透露了她幼年时希望在天空中飞行的憧憬。

10月11日－17日
哼歌

在天台发出响亮的明朗的歌声，原来是由沙绘唱出，而歌曲正是她心想的。

10月18日
仓的约会

在假日里，沙绘与主角一起去仓的古寺，在那里可以看到樱花盛开的样子。

10月18日－24日
继续等待

放学后，沙绘接手主角的工作，不过，沙绘在结束后仍然默默地继续自己的工作。

10月18日－24日
找到心爱的人

理佐走到主角身边拷问他有关主角和沙绘的关系。

10月25日
泳池的约会

临时邀请主角到室内泳池的约会的沙绘在穿着泳衣后好像有开心的感觉。

10月25日－31日
便当

沙绘将自制的便当给主角，从味道上感觉到她的感情……

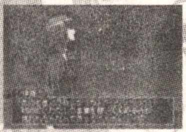


10月25日－31日
过劳晕倒



下课后的工作途中，沙绘晕倒而被送到保健室，原来是连日来的工作令她的精神十分疲劳。

11月1日
伊藤的心思



文化祭的前一晚，沙绘在满天星星的情况下告诉主角埋藏在内心秘密。

11月2日
学园祭的约会

学园祭的首日，主角与沙绘在校内游览，沙绘终于不是一个人渡过文化祭。

11月3日
监护人的心情

被叫到占卜小屋的沙绘发觉占卜没有成果，这样只有依靠主角了。

11月3日
短小的路线

在招揽顾客方面，沙绘仍然不习惯。理佐提议她将商品卖给“少女的销售路线”这个公司。

11月3日
飞行机停放处

在乘坐飞行机前，主角开始做热身，在最后的时刻又见到沙绘。



池田惠理子

10月7日
天台的少女
在天台遇见的池田惠理子，她因为对主角的说话感到兴趣，所以参加可以寻求新刺激的实行委员。



10月4日－31日
午饭休息
与惠理子一起吃午饭的主角，被惠理子狼吞虎咽的食法惊呆。

10月4日－10日
吊簰
在课室拾到一个吊簰，原来这是惠理子的，当她发现吊簰不见了，主角便要上前将物品归还。

10月4日－31日
出外买东西
在出外买东西时，惠理子指定要去遥远的专门文具屋，这令主角产生了……

10月4日－31日
放学
惠理子突如其来的提问，令主角不知所措。

10月11日－17日
在保健室亘



主角看到在保健室中休息的惠理子那无防备的睡姿……。

10月11日－17日
制作壁板
因为功课十分简单，而走出课室的惠理子，被主角委托制作一个用来宣传的壁板。

10月18日
仓的约会
初次的约会，主角和惠理子去了水族馆与游艇港的JET SKI等，二人都乐于丰富的约会线路。

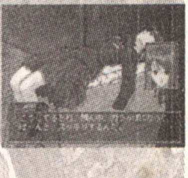
10月11日－31日
七不思议池田编
多次听到学校的七不思议的谜，惠理子说目击过不思议的现象。

10月11日－31日
模拟店
由于模拟店出展的都和A班相同，所以惠理子便提出独特的宣传手法。

10月11日－31日
飞行机
飞行机的名字在决定前，惠理子提议其命名为"FLUGELS号"。

10月18日－24日
惠理子的激愤
在工作时，搬运着重物件的主角不小心的弄破了惠理子制作的壁板，而令惠理子十分气愤。

10月18日－24日
休息中



在上课时，于体育用具室拿取道具的主角发现睡眠中的惠理子。

10月25日
泳池约会
在期待的泳池约会，她那超群的配搭令她显得更为美丽。

10月25日－31日
这种事有做过
放学后，主角与惠理子一起回家时，当走过酒店街，惠理子说出令主角想不到的话。

11月2日
学园祭的约会
在学园祭首天，主角和惠理子一起回校，之后二人便过了快乐的一天。

11月3日
惠理子的占卜
扮演占卜师的惠理子，当有顾客到访占卜时，都会在占卜中念出惠理子的话。

11月3日
吸引顾客的比赛
在吸引顾客的惠理子，与主角打赌，说能在20分钟内吸引顾客，如果成功便能赢主角一个月的午餐。

11月3日
重要的部件
最后检查。惠理子和主角检察时，她话题一转说出"你也是飞行机的其中的一件零件"。

田中裕太



10月4日－31日
午饭休息
在午饭休息时，裕太经常说起有关借钱的事。

10月4日－31日
放学
裕太正站在赶急回家的主角面前，寂寞的裕太与女孩没有任何关系甚至争执。

10月4日－10日
裕太被拒绝
向西圆寺告白而很快被拒绝的裕太，向着下次的恋爱而进发。

10月11日－17日
心倾向若椋
裕太的下一个对象原来就是若椋先生，知道无法成功的他感情仍在燃烧着。

10月11日－17日
从窗子跌落地
工作时，裕太突然从二楼的窗边，垂直跌落地下，但这后却好像无事发生的回来工作。



10月18日
仓的约会
到寺院许愿的裕太和主角，偶然遇见若椋先生，裕太在提议后，二人便跟随先生的后面。

10月18日－24日
调停争执
工作中，郁美和理佐因一些小问题而发生争执，裕太将她们分开，而很潇洒的调停。

10月18日－24日
出路
若椋先生上课时，裕太突然说出以步行来环游世界的爆炸性宣言。



10月25日
泳池的约会
本想一班男子们一起到泳池玩的，但最后只剩主角和裕太二人，之后遇到西圆寺，令寂寞的气氛增加。

10月25日－31日
男子气概的磨练
在午饭休息时，裕太不知为什么拿出镜子，说"男人身材也都很重要吗"。

11月1日
向海说话
在工作的最终一天，裕太和主角走到海边，在夕阳时说出：我要向未见的明日奔驰。



11月2日
学园祭的约会
主角与裕太二人在观看学园祭的途中遇见福田，而二人便以猜拳来决定哪一个请客。

11月3日
目标是谁
裕太本日的目的当然是舞会，但他会邀请哪一个心仪的女孩呢？

11月3日
试食
裕太和主角为了视察敌情，二人便到西园寺A班的模拟店，但那里却变成超高级料理店。

11月3日
最终特训
裕太在主角准备飞行前，将"飞んでれら君5号"搬入停车场。

铃木悟



10月4日－10日

喜欢同性？

走进主角课室的福田向主角说"铃木前辈有……的疑惑"。



10月4日－31日

午饭休息

忘记带便当的主角与他一起吃重型便当，结果主角吃得很撑。

10月4日－31日

出外买东西

主角在买东西时出现意外，而他却拿出职业电话簿帮助主角。

10月4日－31日

放学

与悟在回家的路上，当说起在今日发售的游戏，令忘记预订的悟想起来，之后便匆忙的跑去购买。

10月11日－17日

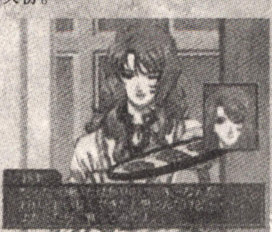
RELRX

虽然工作顺利，但并不圆滑的主角，在悟的一声"开心的工作"中得到了满足。

10月11日－17日

曲奇饼

工作中，突然漂出阵阵香味，原来是悟做出来的曲奇，悟真的有料理的天份。



10月18日

仓的约会

被悟邀请出外游玩的主角在游艇停泊处与悟一起参加海军活动，这样就渡过了充实的一天。

10月18日－24日

冷静

发觉做来做去都没有进展，令到实行委员之间出现分歧，悟究竟会用什么办法令他们冷静下来呢？

10月18日－24日

算命纸牌

午饭休息时，悟被女孩包围了，原来悟正利用算命纸牌进行占卜。听说他的占卜百发百中，主角便要悟占卜学园祭的结果。究竟结果如何呢？



10月25日

泳池约会

与悟一起到消遣泳池的主角在那里遇见有情报屋之称的福田。

10月25日－31日

烦恼一扫空

因为舞会的伙伴而烦恼的主角在悟的一番鼓励之下又打起精神。

11月2日

学园祭的约会

没有和女孩一起而感到孤独的主角却和悟在学园祭玩得很开心。

11月3日

悟的占卜

悟在展出时以最擅长的占卜表演，不过主角就要为想占卜的女孩们编队。



11月3日

烧墨鱼丸

悟正在烦恼烧墨鱼丸为何不会是墨鱼丸，这样无趣的问题，他也会认真的去想。



11月3日

万全的准备？

飞行之前，主角和悟站在飞行机前，得到悟的忠告。

竹下翔



10月8日

悲哀的天才

因脚伤而放弃足球的翔被主角邀请做实行委员，而他究竟会否参加呢？

10月4日－10日

竹下的不擅长

竹下的沉默寡言令他不大受女孩欢迎。实际上，是因为他不擅长与女孩交际。



10月4日－31日

午饭休息

觉得准备工作很有趣的竹下遇到了意想不到的挫折，但是得到了主角的帮助。

10月4日－31日

出外买东西

主角为了达成目的，便与竹下一起去买"竹下大明神"，虽然有点害羞，但二人没有什么事发生的。

10月4日－31日

放学

竹下问"有想看的电视节目"，但主角反问"难道你没有录音机？"

10月11日－17日

竹下的脚

足球部的队长叫竹下出来，希望他再次复归战线，但他的脚……

10月11日－17日

受女孩欢迎

做事爽快的竹下在女孩之间也都颇出名，被拉拉扯扯的竹下紧张得到达极点。



10月18日

仓的约会

假日，竹下与主角一起出外游玩时，遇上了福田，三人便在斜坡上进行马拉松比赛。

10月18日－24日

还有什么放不下

放学后，一个人站在操场上的竹下脚踩着足球，难道还未舍弃？



10月18日－24日

背起主角

于工作时，主角被重物夹伤了脚，竹下见到后，不理会自己的脚伤，背着主角到保健室。



10月25日

泳池的约会

一起到泳池的主角和竹下，遇见若梂先生。

10月25日－31日

到远处买东西

由于班中的要求下，主角与竹下只好到比较远的地方买东西，不过拿着物品四处选购时，却掀起了风波。

10月31日

打气

主角与竹下为进入第2次预选的足球部现场打气，竹下虽然没有说出什么，但还是重视着足球部的计划。



11月1日

一起踢足球

工作的最后一天，A组在操场上等待竹下，他们说："一起踢足球"后，竹下便微笑的走过来。



11月2日

学园祭的约会

学园祭首日，主角与竹下在校内徘徊时，发觉竹下的表情比一个月前更为开朗了。

11月3日

竹下发怒后

虽然被球击中的竹下好象没事，但再次被击中的话……

11月3日

不满的竹下

不满模拟店服装的竹下在若梂先生的一句"很相衬"的劝说下，而决心再继续进行工作。

11月3日

排解万难

为了确保飞行机起飞跑道的安全，竹下不断将跑道上的小石头拾起。

若榇恭子



10月5日
登场 VENT
在准备文化祭前，主角的班级中被任命成为实习委员，实习时间是文化祭的一个月。

10月8日
回忆
若榇先生在工作途中出现，她发现文化祭热闹的气氛与过去依然相同，令她想起昔日的记忆。

10月9日
初次上课
若榇先生第一次授课的那日，在学生面前因紧张而表现失态。

10月11日-24日
是否应做教师?
若榇先生失败后没有了自信，主角便说"不放弃的话梦想便会实现"来鼓励她。

10月30日
指摘池田
在上课时，池田因英语错误而受到若榇先生指责，之后若榇先生也将错误纠正。

10月25日-31日
好象前委员长
若榇先生见到主角时，令她连想起高校时代的文化祭实行委员长。

10月25日
泳池的约会
与竹下等好友到泳池后，主角遇到穿着泳衣的若榇先生。

西园寺 茜



10月5日-11月1日
代表会议1-5
集合各班别的学园祭实行委员举行代表会议，A班一主角，而B班的代表就是西园寺。西园去随时会查秦A组的动向。

10月11日-31日
帮助
工作后，主角为了争取时间而一个人留下工作，之后西园寺出现，而且更帮助主角，所以她基本上是一个温柔体贴。

10月11日-31日
所有人已回家
由于B组讨厌西园寺的独裁，所以全部人走回家中，失落的西园寺便喝骂……

10月25日
泳池的约会
与田中一起到消闲泳池的主角遇见西园寺，而见到二人的西园寺笑盈盈的。

11月3日
展出 EVENT
在A组和B组的决战日里，充满自信的西园寺走到主角面前高声说出宣言。



福田由香



10月11日-17日
遗失 MEMO
福田遗失完全网络了校内 DATA 的 MEMO 纸，所以当日所有人都知道这情报。

10月18日-24日
蜜瓜包
午饭休息时，福田在主角身边出来。如果不被她看到吃得很饱的样子，之后可能发生恐吓的事情。

10月25日-31日
福田是哪一班?
虽然福田经常在主角身边收集情报，在想深一层后，却发现没有福田的个人 DATA。究竟她是哪年级哪一班呢?

10月25日-31日
怪药
在科学室前发觉有点异样而感到担心的主角窥视后，原来是福田用烧瓶制造发出怪味的药。



10月25日
泳池的约会
与悟一起到消遣泳池的主角偶然遇上福田。从发出光辉的福田眼睛中见到主角和悟的合照。

共通 EVENT

おばけ屋数(鬼屋)

10月5日
鬼屋1
隔邻的班别亦都届样展出鬼屋。

10月5日
鬼屋2
鬼屋的名字就是 MYSTERY HOSE。

10月4日-31日
幽灵传说
"幽灵出没?"震撼整个学园。

10月4日-31日
学园七不思议
这个传说是从有情报屋之称的富田由香口中听到。

10月4日-31日
幽灵的恶作剧
辛劳地制作的大型道具受到破坏，究竟是不是幽灵所做的?

10月4日-31日
捕捉幽灵1
隐藏而等待着的主角们，是否希望幽灵现身呢?

10月4日-31日
捕捉幽灵2
男子组终于找出幽灵的正体，原来是一只猴子，看来大家完全都是虚惊一场……



10月4日-31日
幽灵骚动的结局
福田的情报说已证明就是校内的猴子。

10月11日-17日
驱邪骚动
西园寺的班还请了巫师在教室里驱邪，看到这一切的主角是否会有所行动呢?



10月25日-31日
不如一起化妆
铃木的化妆技术都在女孩之间得到好评。

11月3日
心意一致
所有委员穿着了服装后，得意洋洋的迎接学园祭，那么主人公与好友会以怎样的方式来迎接将要到来的学园祭。



11月3日
故障~5FX~
在演出时，发生照明异样，而田中则走来走去。

11月3日
故障~服装~
制造服装的材料十分薄，而且有时会……

11月3日
故障~音响~
播放错了营造神秘气氛的音乐。

11月3日
故障~布景~
由于布景没有得到强化，而欠缺了生气。

11月3日
故障~宣传~
错过了事前的宣传，显然客人并没有很多，一定要采取补救的措施才可以弥补。



11月3日
故障~演技~
客人无法理解委员自己的演技。

模拟店"たこ焼き屋"(烧墨鱼丸屋)

10月5日
烧墨鱼丸
最初由只是想想学园祭的事，直至见到桥木为止。

10月4日－31日
西园寺宣战
相同是模拟店就必需分胜负，而西园寺便提出挑战宣言。

10月4日－31日
计划开始
"终极烧墨鱼丸"从名字都让人十分惊异。

10月4日－31日
服装的方向
小百合觉得细川准备的EVENT服装过激，那么怎么才能改变她的服装呢？



10月4日－31日
计划完成
虽然西园寺和主角仍是对立关系，但亦佩服主角的"终极烧墨鱼丸计划"，及主角本人。

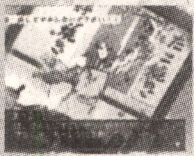


11月3日
DRESS UP
女子们为了增强收入，而终于穿着了当时流行服装，这一方法能否达到预期的效果？



10月11日－17日
烧墨鱼丸大特训1
细川为增强战力，主角也都要学习烧墨鱼丸的方法。

10月11日－17日
烧墨鱼丸大特训2
主角被铃木的优秀料理才能所感动，那么铃木能否为本次活动贡献自己的力量？



10月18日－24日
大食大作战
铃木在大食大会中取胜利，而获得料理材料，这终于使主角能够松一口气了。



10月25日－31日
墨鱼恐怖
片山和桥本被活生生的墨鱼袭击，当然这也只是一些搞笑的事件罢了！



11月3日
故障～调理～
需求与供给的齿轮好象合不起。

11月3日
故障～宣传～
宣传效果薄弱，到来学园祭的人好象不大清楚模拟店的存在。

11月3日
故障～建设～
建设模拟店之际，并没有考虑下雨时的对策。

11月3日
故障～接待～
虽然生意繁盛是好，但无法应付客人也都是问题，对此主角他们应该想出一些聪明的办法来才行。



11月3日
故障～材料～
如果墨鱼的数量无法达到销售的速度，那么可一场欢喜一场空。

11月3日
故障～服装～
特别准备的服装却没有适合的SIZE，在这种时候主人公必须拿出领导者的决断力。

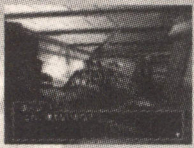


10月10日
偷窥
在10月10日，一班男子进入……，当他们正要进行特别行动的时候，……而田中为此付出了受伤的代价。



人力飞行机

10月4日
发现飞行机
主角在校内的古仓库中发现飞行机，之后立刻萌生了使其再次飞上天空的想法。



10月4日－31日
暗礁?1
老师表示有意反对这个计划。



10月4日－31日
暗礁?2
因为片山的执意而令实行委员们的心被打动。

10月4日－31日
职员会议的决定
细川见到老师变为无可奈何的样子。

10月4日－31日
若棣老师的说话1
西园寺会遵守对主角的诺言。

10月4日－31日
若棣老师的说话2
在仓库发现飞行机后，若棣先生表示曾经制作过有关人力飞机的事情。



10月4日－31日
假设安装
实行委员尝试组合飞行机的具体安排。



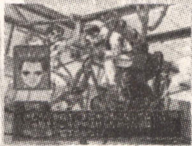
11月3日
飞行?
最后关头只可以在学校侧的停车场起飞。

10月11日－17日
飞啊!飞行机
因试作的模型飞行机在飞行时失败而终结了，因此再制作一架成为了大家的愿望。



10月18日－24日
驾驶员决定
因恐怕坠机的关系，究竟哪一个愿意做驾驶员？

10月25日－31日
驾驶员特训
最后结果，驾驶员一职决定由主角担当，之后便开始猛烈特训，身体能坚持的了吗？



11月3日
故障～机身～
飞行机不能起飞的话，便没有了意义，所以尽早修理。

11月3日
故障～尾翼～
在准备飞行之前，主角弄断了尾翼。

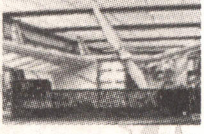
11月3日
故障～操纵～
操纵系统出现了问题，而且很可能会坠机。

11月3日
故障～主翼～
因主翼折断了，又没有可以替换的零件，所以……



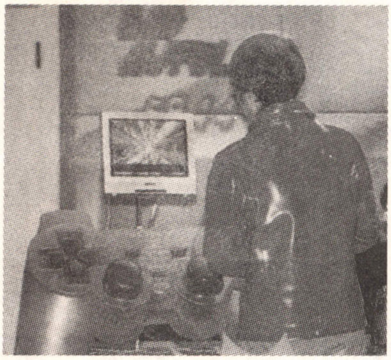
11月3日
故障～动力～
如果没有了动力，飞行机又怎能推动呢？

11月3日
故障～零件～
虽然只缺乏细小的零件，但可能导致严重事故，因此一定要努力地找到解决的办法才能让飞机真正安全的飞上天空。



10月10日
偷窥复仇编
之前，主角他们进行了许多次神秘的活动，原以为不会被其他人知道，但被女孩子们从田中口中得知这事件，事情由此产生了变化，女孩子们肯定要进行报复的活动，主角以及他的好友在不知道的情况下……

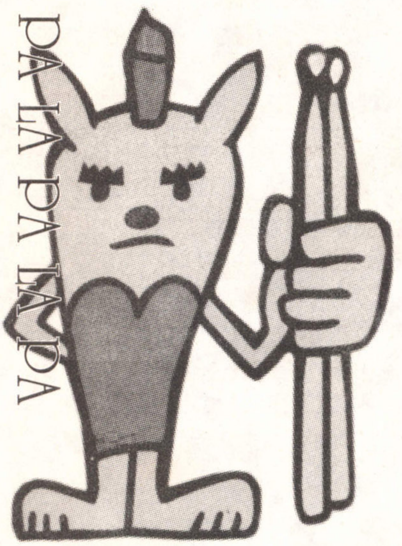


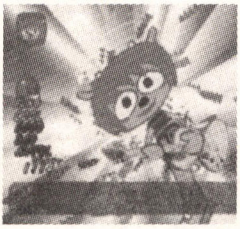




机种:PS　厂商:SCEI　类型:ACT 媒体:CD－ROM　对应周边:震动手柄

优秀的音乐类作品，你对她感兴趣吗？



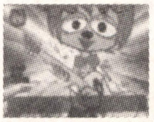
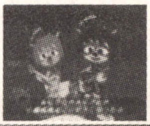




目前在日本极为风行的众多音乐游戏中，本作算是比较异类的一种，在玩法上虽然和众多音乐游戏没有太大的分别，但是游戏给游戏者带来的乐趣，就与别的作品极为不同，相信玩过本作的朋友能有所了解。

本作在许多方面较前作改进了许多，以至于大多数朋友在试过本作以后，均感到不十分爽快。不过经过训练你会发现本次的作品比前作有过之而无不及，无论是手感还是对音乐的感觉以及掌握程度的要求，都比前作高出了许多，这样可能有许多善于前作的朋友因此而放弃了这部作品，在此将本作的攻略刊出，也希望那些玩过前作的人，试一试这次的“音乐节拍 2”!




所有 STAGE 的重点详细分析以及攻略方法一览

STAGE1

COOL 是轻胜，狂热的 6 连目标

Chief Puddle

音乐节拍 2

COOL 難度 ★☆☆☆☆☆

FEVER 難度 ★★☆☆☆☆

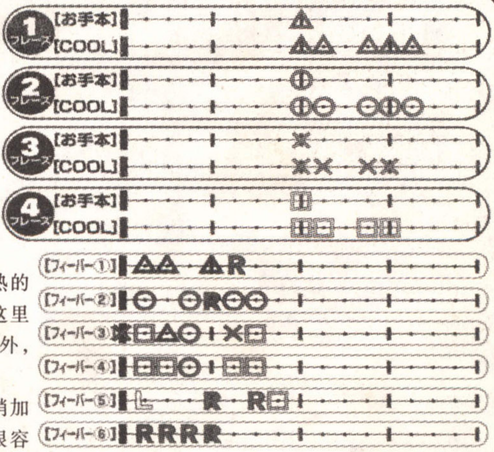




想象不到的效果，COOL 且完美

如果 SINGLE PLAY，右边登的中第 1～2 段（如是对战或合作）PLAY 是第 1～4 段交换弹奏，只有这两段不可两人同时玩的旋律，要试着按时机连续弹弹看，成功的话……这不是以夕阳为背景的 COOL STAGE 吗？这种狂热的输入并不那么难。所以初玩者要抓住这里的要诀多练习。另外，除本刊介绍的之外，还有其它 COOL 段落。

解说：第 1、2 段几句是同一模式，只要稍加注意便可，2 连谱后的 3 连谱输入也很容易，第 3、4 段与开头更简单，过份连打也就不能出 COOL 了。



注:手本是示范

所有STAGE的重点详细分析以及攻略方法一览

STAGE2

"每两回"是通往COOL的近道

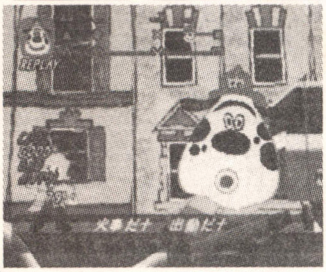
—— Chief Puddle ——

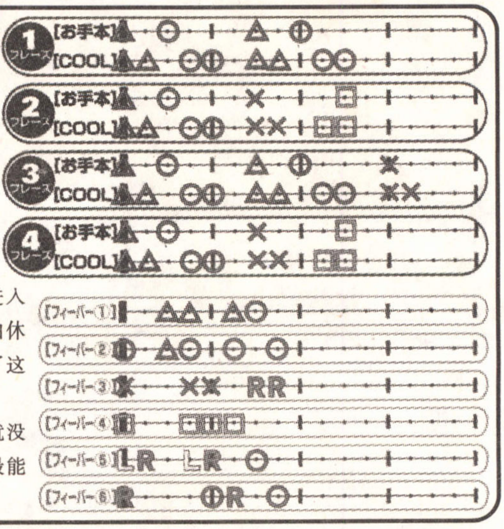
音乐节拍 2



COOL 難度 ★☆☆☆☆☆

FEVER 難度 ★★☆☆☆☆





用易记的奏法轻松出现 COOL

这个 STAGE 的 1～4 段几乎是同样的旋律，也有类似 COOL 的段和旋律，非常简单地输入就可出现。手本的每两回输入是：○・△・的话，后面则要○○・△△。在第 4 段终了处，应进入 COOL STAGE，但指令之间必须有 1 拍休息，注意不要使用手本之外的键，坚持了这点，你可以 200% 的进入 COOL 的世界。

解说：在 1～4 段弹出稳定旋律的话，就没有问题，这可以说是在全部 STAGE 中最能简单出 COOL 的了。

STAGE3

寻求第2段的COOL模式

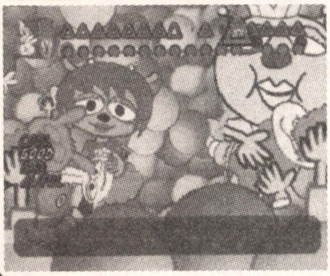
—— Cathy Piller ——

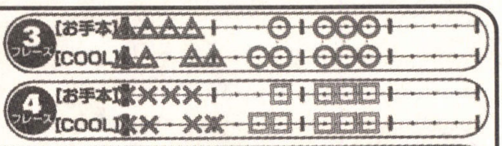
音乐节拍 2

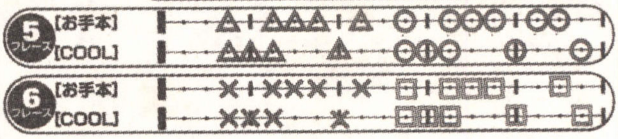


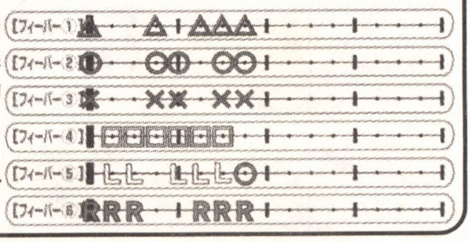
COOL 難度 ★★★☆☆☆

FEVER 難度 ★☆☆☆☆☆









即使不完全也要提前

STAGE 3，很遗憾，第 2 段的 COOL 还没有发现，请在第 3 段后准备，这只是我们的建议。进入 COOL 的时间要点是第 5～6 段的开头，由于必须在手本旋律都为上时开始演奏，由此进行完美的 3 连谱是很难的。一旦进入 COOL，フィーバー的发动也就是很简单的指令了。对战中互相フィーバー的话可超过 500 点！

解说：旋律巧妙且狂热，第一段会大量减少点数，但音乐却有另一种风味。

STAGE4

闪光的技术

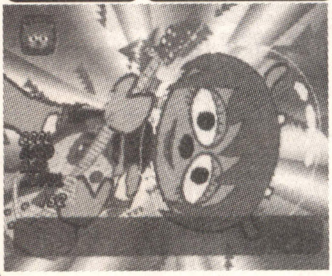
—— Captain Fussenpepper ——

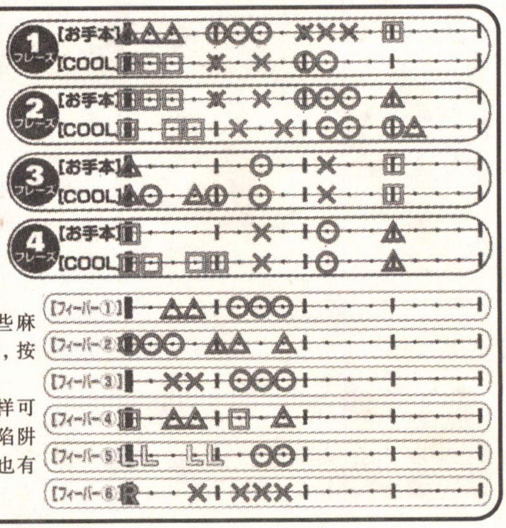
音乐节拍 2



COOL 難度 ★★★☆☆☆

FEVER 難度 ★★★☆☆☆





不要搞错稍有不同的部分

快按和慢按交替的技术，与其一开始就认真玩，还不如进入 COOL STAGE 后适当的连按也可过关。而且介绍的 COOL 段落，最初的 3 连谱的 2、1 音符可轻松演奏，也就是说，按照这种方法进入 COOL 的状态之后就能顺利获胜。从进入 COOL 来发动フィーバー会有些麻烦，如果快要从 GOOD 的评价下降的话，按旋律连打一个键就可以。

解说：第 1、2 段的 3 连谱分为 2、1，这样可以顺利进入 COOL。意外的难点是在有陷阱的第 3 段，虽是△与○的混合旋律，但也有规律可找。

所有STAGE的重点详细分析以及攻略方法一览

STAGE5 用森林的心情弹奏

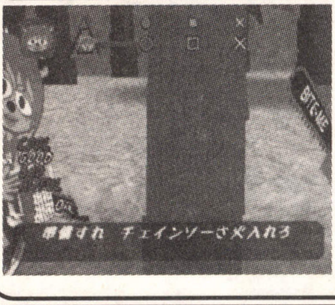
Paul Chuck

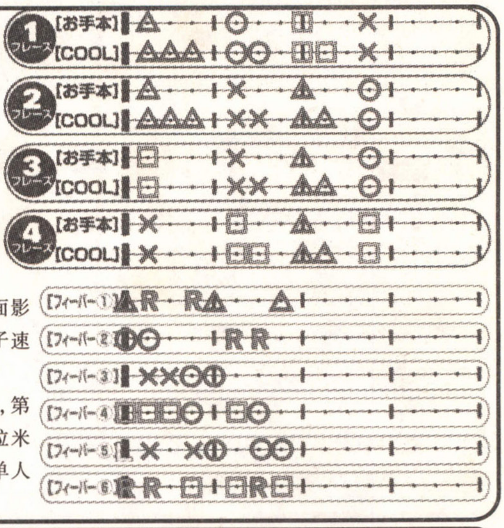
音乐节拍 2



COOL 難度 ★★★☆☆☆

FEVER 難度 ★★★☆☆☆





同一段落不同键的困惑

可以用两种感情来达到 COOL，这是树林的 STAGE。1、2 段落可用同样的奏法，3、4 段稍有变化要注意，只是键不同。虽是与第 1、2 同样的段，但在开头部做些多余的事（可在 COOL 中一下子又前进不少），也有负面影响，应按刊登的正确弹法来演奏，曲子速度快的话，字样应会持续至最后。

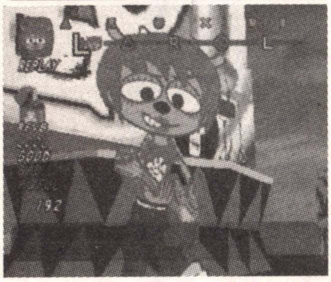
解说：第 1、2 段是 3・2・2・1 的旋律，第 3、4 段是 1……2・2・1 的旋律，无论拉米还是乌拉米都是同样的方法，无论是单人玩还是两人也可取胜。

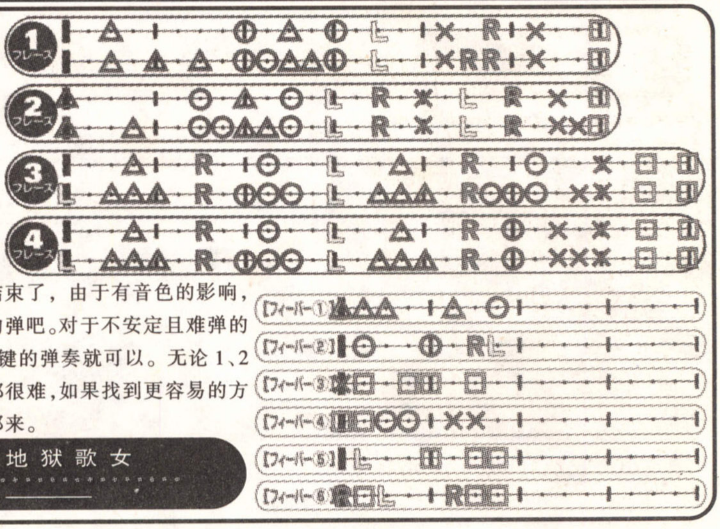
音乐节拍 2



COOL 難度 ★★★★★☆

FEVER 難度 ★★★★☆☆





省略曲子旋律注意音的正确

全部游戏的 STAGE 中 6 的难度可说是最大的，曲子旋律多变，难以全部把握，还没明白过来曲子就结束了，由于有音色的影响，尽量不受干扰的弹吧。对于不安定且难弹的地方，连按同一键的弹奏就可以。无论 1、2 段还是 3、4 段都很难，如果找到更容易的方法就寄到编辑部来。

STAGE6 惊异！16 音阶的地狱歌女

Teriyaki Yoko

STAGE7 乐队领导“VOCAL & BASEL”

KATY

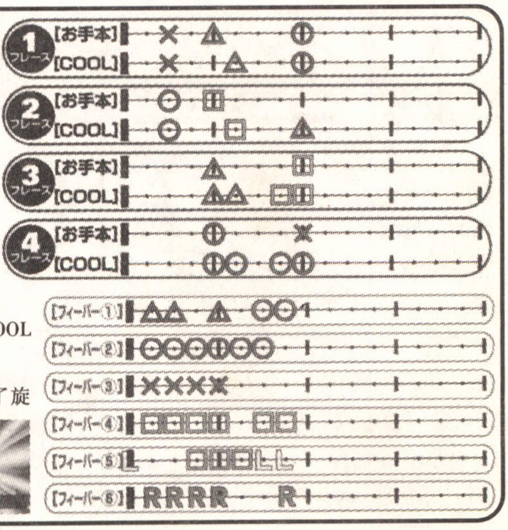
音乐节拍 2



COOL 難度 ★☆☆☆☆☆

FEVER 難度 ★★★☆☆☆





看穿旋律的快乐 LIVE

LIVE 开始后尽管按右边所载的正确输入，如果 1 人玩，应从第 2 段后开始，2 人玩或对战则应在第 4 段后开始，这样才可进入 COOL STAGE。节奏有变化，1、2 段可不变，3、4 段可连按键。这样简单的方法，不应该进不入 COOL 部分。此后的 6 连输入也不难。

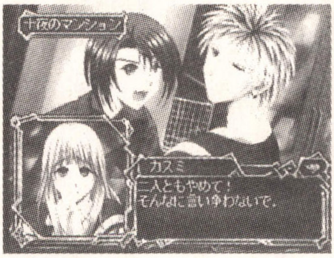
解说：输入上不应有问题，但等你熟悉了旋律，可能也到了第 2、3 回了，有多种方法可对应用此旋律，有时间多试试吧。

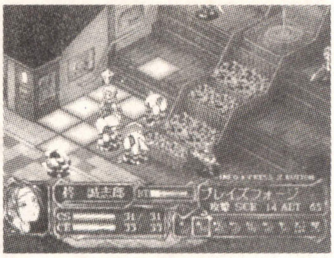


DEVICEREIGN
统治计划

机种：PS、SS　厂商：STARLIGHT MARRY
类型：AVG+SLG　媒体：CD-ROM

序盘至终盘的事件和战斗完全攻略

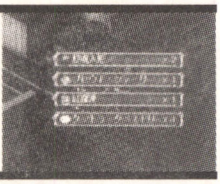




由知名度不高的公司开发的优秀游戏，集合了AVG与SLG的要素。在AVG部分中，于地图上移动可以进行各种情报的收集，在SLG部分中，就像极正统的作品是属于回合制战斗。每一章中穿插的AVG都会有许多选项出现，在这里一定要注意，虽然游戏基本属于单线式，但还是存在着不少的“副情节”，想要玩全的朋友可一定要注意，本篇攻略不仅带有SLG部分的详细分析，还有AVG的选项介绍和“副情节”的说明，那么闲话少说，我们正式进入攻略中……

基本事项

以下是游戏全编基本事项的简介，基本包括了AVG与SLG两个部分，如果想通过本攻略进行本作或是第一次接触的朋友，可一定要阅读本部分，当然那些已经对本作有所了解的朋友，可以直接跳到后面的攻略上去。



对于地点的选择很重要



情报的收集工作中，会在特定时间中有“副情节”的情报出现，所以大家尽量到地图中的各个地点，因为有不少的情报只能有一次得到的机会。

注意每一个选项



游戏在AVG部分中，会有各种各样的选项出现，虽不会对主线攻略产生影响，但主宰副情节的“命运”。另外有时还会有珍贵的OP出现。

积极参加自由战斗



游戏中的经验值是OP来代替的，由战斗或事件中获得，所以在序盘至中盘时，多参加自由战斗是将己方能力提升到一定水平的关键所在。

十夜、诚志郎、空木的作战方法



本作属于自由选择伙伴参加战斗，但贯穿整部作品中所有的战斗，主力不外乎是“十夜”、“诚志郎”和“空木”。空木初期拥有命中率极高的攻击招术，而诚志郎则在攻击范围上技压群雄，对于LV较低的十夜来说，使用命中率极高招术才能在初期顺利的成长起来。

敌人拥有隐藏属性

虽然从表面上来看，一般的敌人都是一样的形态，但实质上还有所区别。万能型マンハウンド属于平均能力，在战斗中出现的机率最多；ダイノシエル这种机体为远距离攻击型，可以使用许多跨跃障碍物的攻击；接近战斗型ツインケロウ攻击力最高，但攻击范围极小，并且HP也不很高；最后为回复型机体リペアドール，作用我想就不用多说了吧！一旦在持久战中，要先将其消灭。



マンハウンド(MH)
黄、绿、红的攻击力非常强，白色攻击力弱。



マンハウンド(MH)
黑与青的攻击力高，黄色攻击力低，HP低下。



マンハウンド(MH)
红、黑攻击力强，绿和青攻击力弱，但移动力高。



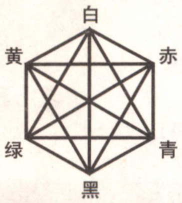
マンハウンド(MH)
绿色攻击力高，红与黑攻击力低。

OP 配列与法则 彻底解析

游戏中的系统最为新奇，最吸引人的就是 OP 的配列与组合。以下是 OP 配列的法则与解说，通过这可谓是无限组合的方法可以让角色的能力产生变化（通过 OP 的组合出现能力的变化简称为 KP），了解正确的组合，让角色按自己的要求成长。



关于 KP 是一个很复杂的系统，一列并排三个因为不同颜色会产生多种的效果，当然这其中也还会有特殊的 KP 存在。



KP 的基本排列法则

①拥有同色 2 个以上的场合那么拥有的属性应属于个数占优势的一方。
（例：黑－黑－青→黑）
②按左图中连接的色排列这样 KP 的属性只会属于中央的颜色。
（例：黄－白－赤→白）
具体分析详见下表中的分类
③按左图相对颜色配列不会发生任何的 KP 变化。
（例：白－黑－青→无属性）
④黑－黄－赤、白－青－绿较为理想的几种组合方式，能将 KP 的能力发挥出来。

特性值可以提高 KP 强化的效果

当同色时，属性最为专一，这时 KP 产生的效果越大，这里就要导入一个新名称）——特性值（根据颜色而不同，简称 PEC），当 PEC 越来越高时，KP 的效果就会越大，这样对应属性的能力也会上升。

例：有关各项能力的强化

ランク	特性值
A	443～999
B	181～442
C	54～180
D	8～53

	名前	属性	ABT	SCE	DIS	RR
A	ティックブラスト	赤	55	93	48	80
B	ブラッドシーズ	赤	55	52	33	80
C	ブリーディング	赤	55	26	20	80
D	ゴアスラッシュ	赤	55	11	11	80

◆所有 KP 的组合

右表中介绍的 KP 的组合是本游戏中除去特别的组合方式外，全部的组合表，虽然没有包括全部的攻击招术，但是起到了归类的作用，因为有许多招术虽然名字不同，但是实际的能力以及效果都是相同的，因此就省去了那些相同的部分。

オーパス配列			属性	名前	范围	射程	目标	效果种类	贯通	ABT	SCE	DIS	RR	备考
赤	赤	赤	赤	ゴアスラッシュ	0	1	敌	攻击	不	55	11	11	80	CS 攻击・机能低下
赤	赤	白	赤	イラプション	2	0	敌	攻击	不	70	12	15	50	CS 攻击
赤	赤	黄	赤	プレイティッド	2	1	我	防御	可	55	5	40	99	被害减少
赤	赤	黑	赤	ブレイズフォージ	1	2	敌	攻击	不	65	14	13	60	CS 攻击・机能低下
赤	赤	青	赤	スランバー	0	1	敌	障碍	不	60	8	0	80	机能低下
赤	白	青	赤	イーオンエンバー	1	1	我	补助	可	55	9	0	99	机能上升・回复
赤	白	白	白	ウィンドスレッジ	0	15	敌	攻击	可	65	10	8	75	CS 攻击
白	白	白	白	グラビティシエル	0	2	敌	攻击	可	65	13	9	80	CS 攻击
白	白	黄	白	ゴッサマー	1	4	我	补助	可	60	5	0	99	机能上升
白	白	绿	白	ピクシーダンス	0	7	我	回复	可	65	14	6	95	CS 回复・机能上升
白	白	青	白	アトーンメント	7	8	敌	障碍	可	55	12	18	80	BT 攻击・机能低下
赤	白	黄	白	フィアアレイ	0	0	我	补助	可	60	8	0	85	机能上升
赤	黄	黄	黄	カタレプシー	0	16	敌	攻击	可	55	9	5	90	CS 攻击
白	黄	黄	黄	ソリッドステイト	2	19	我	防御	可	55	5	20	99	被害减少・机能上升
黄	黄	黄	黄	ブライトスモーク	1	16	我	回复	可	60	7	2	90	机能回复・CS 回复
黄	黄	绿	黄	フェイスピール	1	16	我	回复	可	55	8	0	90	机能回复・CS 回复
黄	黄	黑	黄	パルヴァライザーP	1	0	敌	攻击	不	65	12	9	75	CS 攻击・机能低下
白	黄	绿	黄	ブライトフォーム	0	19	我	补助	可	60	10	0	99	机能上升
赤	黑	黑	黑	サンバーレイン	12	6	敌	攻击	可	70	10	17	90	CE 攻击
黄	黑	黑	黑	ディメンティア	0	0	我	补助	可	70	10	0	99	敌**をひきつける**
绿	黑	黑	黑	ドロウジネス	1	1	敌	障碍	不	65	10	0	80	机能低下
黑	黑	黑	黑	グリムエイク	0	4	敌	攻击	不	65	12	6	70	CS 攻击
黑	黑	青	黑	ライトブリーズ	0	3	敌	攻击	不	70	15	17	35	CS 攻击
绿	黑	青	黑	ファントムシージ	1	1	敌	攻击	不	60	10	14	80	CE 攻击・吸收
白	绿	绿	绿	スプラウト	1	3	我	回复	可	65	13	15	99	CS 回复
黄	绿	绿	绿	グリージィタッチ	1	3	敌	障碍	可	55	8	0	99	机能低下
绿	绿	绿	绿	リテインラスター	11	6	我	回复	可	55	11	10	99	CS 回复・机能回复
绿	绿	黑	绿	ラピッドモウ	0	1	敌	攻击	不	60	8	5	75	CS 攻击・机能低下
绿	绿	青	绿	ジャギッドロック	0	9	敌	攻击	可	55	11	8	90	CS 攻击・机能低下
黄	绿	黑	绿	バルジラブル	1	4	敌	攻击	不	55	9	3	99	CS 攻击・吸收・机能低下
赤	青	青	青	バブルライズ	1	4	敌	攻击	不	60	12	9	80	CS 攻击・机能上升解除
白	青	青	青	プレシアスターン	1	2	敌	障碍	可	55	7	0	80	机能上升解除
绿	青	青	青	ブロードザッパー	0	4	敌	障碍	可	60	10	0	80	机能低下
黑	青	青	青	ソリュート	1	16	敌	攻击	可	70	10	6	70	CS 攻击
青	青	青	青	ディソリュート	0	4	我	补助	可	60	10	0	80	机能上升
赤	黑	青	青	フロートピース	0	4	敌	攻击	不	65	15	8	65	CS 攻击
赤	黄	黑	黑	コアサポート α	−1	−1	装备	装备	不	0	0	0	0	**オーギュメント**机能上升
白	绿	青	青	コアサポート ε	−1	−1	装备	装备	不	0	0	0	0	**オーギュメント**机能上升
黑	黑	青	黑	イルラックエッジ	0	3	敌	攻击	不	70	15	18	40	CS 攻击 /十夜专用
赤	白	白	白	セイクレッドレイ	0	15	敌	攻击	可	65	10	8	80	CS 攻击 /空木专用
黑	青	青	青	チリーストローク	1	16	敌	攻击	可	70	10	7	75	CS 攻击 /诚志郎专用
赤	黄	黄	黄	ビイニードル	0	16	敌	攻击	可	55	10	5	95	CS 攻击 /壬生专用
赤	赤	赤	赤	ヒートスラッシュ	0	1	敌	攻击	不	55	11	11	85	CS 攻击・机能低下 /佐伯专用
黄	黄	黄	黄	プロジェクション	1	16	我	回复	可	65	7	2	99	CS 回复・机能回复 /**ジョーガー**专用
绿	绿	绿	绿	グッドハッチ	11	6	我	回复	可	55	11	10	99	CS 回复・机能回复 /**ビショップ**专用

游戏序盘事件、战斗完全攻略!!

对于初期的战斗，了解作战系统与战斗的特点可以说是关键，在初期的几章中，参加自由战斗可以说让角色提升LV的好机会，不过当角色能够有能力通过规定战斗，也可以不用进行自由战斗，所以在文中的攻略中不会对自由战斗行具体介绍。

第1章 Farewell To Reality ——现实との决别—— DEVICEREIGN

·第一章中，主要描绘十夜卷入事件的过程，做为整部作品的开端，对于游戏设定的介绍以及故事的展开所费的“笔墨”比较多，因此在游戏中于最初的AVG部分，可以不理会任何事件,直接按照流程表进入到必要的作战中去。在第一章中，OP的入手基本没有什么太大出入，只要于カスミ的家中便可以得到所需要的OP。

流程表

①学校·保健室
②学校·教室
③学校から出る
④·バーガーショップ
·ゲームセンター
(2カ所とも移动する)
⑤カスミの家
⑥家から出る(战斗1)

场所	入手可能 OP
カスミの家	フラット·ピッケル、フエストス·ディスク、サイレント·タクト、イーブル·イーグルス、フォルス·クロック、ブラック·ナイツ、稳咒人形、エクス

战斗1 カスミの家 适正レベル▶1



做为最初的战斗,只要击败敌人便可通过,小心敌人从两翼的包抄，在一定的攻击范围中，将敌方包抄上来的敌人击败，再去攻击雾生。

敌データ

●ツインクロウ LV1×2 ●マンハウンド LV1×2
●雾生 LV4

第2章 Augument Handler ——オーギュメントを驱る者—— DEVICEREIGN

作为故事展开的章回，战斗虽然有所增加，但是依然以故事的介绍为主。在这里建议大家去参加自由战斗，这样可以获得大量的OP，参加方法是在必要战争后再进入便可以进行。

流程

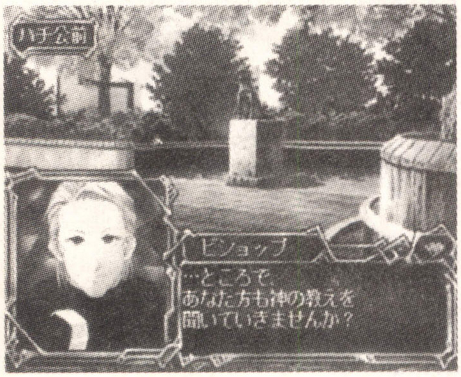
①十夜のマヴション
②涉谷东口警察署
③ビショップの家
イベントA·B
④HMV涉谷店
⑤学校·教室
⑥十夜のマンション
イベントD
⑦ハチ公前
⑧歌舞伎町
⑨歌舞伎町の沏茶店
⑩歌舞伎町から出る
⑪プロムナード周边(战斗2)
イベントE
⑫驿前广场(战斗3)

■入手可能OP

场所	入手可能オーパス
沏茶店(歌舞伎町)	シルバーラクーン、ポトシ·テイアーズ、チズル·ド·メディチ、イーブル·イーグルス、ブラック·ナイツ、稳咒人形、サムディ、リーディングボール、ブルー·スティレット、インヴィンシヴル
ブロムナード周边	エクスキューショナー、包庖刀、アルフレッド、アンディキーシラ、リーディングボール、ブルー·スティレット、アガンバロの土偶、ロンリネス、ヴァニッシュプレート
驿前广场	アガンバロの土偶、イーブル·イーグルス、アンディキーシラ、レイジ·フラグメンツ、ロスト·マンデイ、サムディ、インヴィンシヴル
カスミの家	フラット·ピッケル、フエストス·ディスク、サイレント·タクト、イーブル·イーグルス、ブラック·ナイツ、稳咒人形、エクスキューショナー、包庖刀、アルフレッド
驿构内	イーグルス、シルバーラクーン、ポトシ·テイアーズ、アガンバロの土偶、ロンリネス、ヴァニッシュプレート、フラット·ピッケル、フエストス·ディスク、サイレント·タクト

A 劝慰众生的神职人员(ハチ公前)

当事件进行到要前往HMV涉谷店的时候,可以先到“ハチ公前”的地点，于此看到正在劝慰路人的神职人员——ビショップ。在实战中他可以负责己方队伍的HP回复工作（神父?)，但因一些关系，他不会参加过多的自由战斗，所以对其的培养的确要费一番工夫。当然这名角色只有在这个时候才能加入到队伍中，一旦先通过了HMV涉谷店的情节，就再也不能得到这名角色。



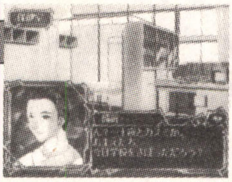
B ビショップ与ジョーカー(涉谷·饮茶店)

与事件A相同，也属于那种一旦经过便无法再进入的特定情节，在事件A发生之后，向HMV涉谷店移动中将会有特定事件发生，在饮茶店中诚志郎因为要休息一下，这样导致了ジョーカー的出现，之后十夜便可以了解到ビショップ与ジョーカー到底存在着怎样的关系。这一事件没有特定的画面表示，所以没有注意到的朋友可能还以为是必要的事件呢!





C 保健室



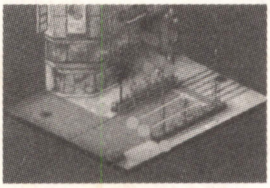
从 HMV 出来以后，与诚志郎分别，之后选择去学校的保健室，在这里十夜会与校医备前见面，与他交谈可以了解到一些特别的情报，不过这一事件本身不会产生任何影响，只会在下一个事件中导入一个“副情节”。

战斗 1 沏茶店 适正レベル▶ 3



回复系的特技非常多，很遗憾对于攻击方面少得可怜，幸好移动力高，在培养中还有所优势。

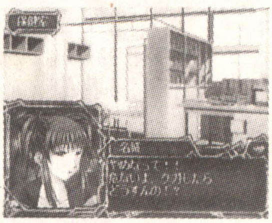
有新成员加入的战斗，十夜等人位于地图上方，而敌人由下方进攻，利用障碍物阻止敌人便可以轻松地将所有对手逐一分割消灭，当然作为新加入的ビショップ要尽力攻击才能在实力上接近主力成员。



敌资料

- ●マンハウンド LV1×2
- ●ダイノシエル LV2×1
- ●ツインクロウ LV2×1 /LV3×1

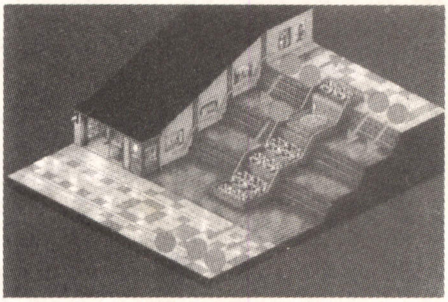
D 十夜的……(保健室)



保健室的事件发生后，返回的十夜得知诚志郎被包围，随后便同ビショップ到涉谷，但在离开之前应到保健室中，这里有事件发生，大家可提前了解到十夜的许多个人秘密。

战斗 2 プロムナード周边 适正レベル▶ 4

继续前一次战斗，任务当然是救出诚志郎，敌方在台阶上布有众多的敌人，但幸好有平台将台阶分为左右两个部分，己方先向一个方向前进，把一批敌人消灭之后再转向去攻击另一批，不过在这里要小心敌人的攻击，慎重小心，步步为营是关键，万万不可冒进。



敌资料

- ●マンハウンド LV1×1 /LV2×1
- ●ダイノシエル LV2×2
- ●ツインクロウ LV1×1

E マイシテイ附近

两场连续作战终了以后，孤立的诚志郎终于回归了本队，于是大家前往站前广场，在这里本章的 BOSS 就要登场了！在两场战斗之前，如果出现了事件 A 与 B 及 D 的情况下，那么在这里就有幸听到一些特别的对话，并得到道具。



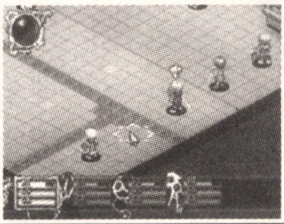
更多获得经验值的场所

为了要与 BOSS 对决，所以建议大家先在这里进行几回自由战斗，如果有可能再多进行几回．这样才能拥有足够的实力去挑战。在自由战斗中，必要战斗里的障碍物取消了，玩家要面对面地与敌人战斗，除了利用移动力的差别之外，包围消灭是取胜的关键。在这里要向大家说明，十夜的等级基本影响敌方的平均能力，所以十夜的 LV 应尽量保持在平均线左右，不应太过突出。



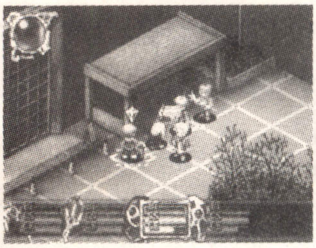
敌资料

- ●マンハウンド LV1×2
- ●ダイノシエル LV2×1
- ●ツインクロウ LV2×1～LV3×1



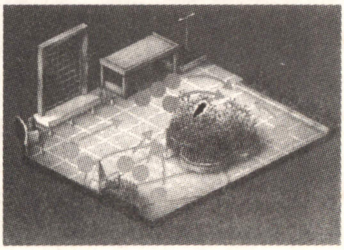
战斗 3 站前广场 适正レベル▶ 4

此关的 BOSS 拥有强力的特技，这样应该把敌人其它杂兵全部消灭之后才能对 BOSS 发动进攻，建议应先把敌人最后方的单独士兵干掉，这样从左方追来的敌人也会因为移动力不同而分出前后，之后再逐一消灭便可以过关了。最后提醒一下大家，BOSS 对白属性攻击的防御极弱。



敌资料

- ●リペアドール LV3×1
- ●ツインクロウ LV2×2 /LV3×1
- ●ダイノシエル LV3×1
- ●ウツロ LV6



第3章 Beyond The Invisivle Wall

见えざる壁を越えて

DEVICEREIGN

本章的战斗数明显增加了许多，对于故事情节的进展也有所交待，在这里会有两处分支出现，不过不影响主干情节的发展，只会对作战的地点产生影响。在本章中有许多OP可以入手，不过一定要在对话中进行正确的问答，这样才能获得那些特别的OP。在自由战斗中，LV UP是最为重要的，把全队的实力提升到一定水平才能通过本关。

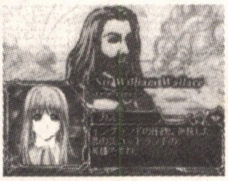
流程表

①外地会事务所
②さくら通り
・歌舞伎町入口
・湖茶店
(3カ所すべて移动)
③歌舞伎町から出る
④驿构内(战斗1)
⑤涉谷・ハチ公前
⑥クラブ・レムリア
⑦カスミの家(战斗2)
⑧十夜のマンション
イベントC・D
⑨中野・病院隔离病栋
⑩・ローズ
・ダリア
・ダチュラ(战斗3、4)
(3カ所のうち、2カ所を选择)
⑪特别看护室

■入手可能OP

场所	入手可能OP
驿构内	ポトシ・テイアーズ、チズル・ド・メディチ、シルバー・レイ、ヴァニッシュブレード、ロスト・マンデイ、ゴールデン・チャーム、サイレント・タクト、プセウド・ツアーリ、七星桃剑
プロムナード周边	アルフレッド、红罗汉、フレア・レイ、ブルー・スティレット、インヴィンシヴル、テトラビブロス、ヴァニッシュプレート、ロスト・マンデイ、ゴールデン・チャーム、アルフレッド
カスミの家	サイレント・タクト、プセウド・ツアーリ、七星桃剑、稳咒人形、タントラ・タペストリ、タムディ、ヴォイニック写本、アルフレッド、红罗汉、フレア・アイ
ローズ	ロンリネス、ヴアニッシュプレート、ロスト・マンデイ、ゴールデン・チャーム、ゴル・ローブ、フェストス・ディスク、サイレント・タクト、プセウド・ツアーリ、七星桃剑、トーク・デ・アンデゴ
ダチュラ	包庖刀、アルフレッド、红罗汉、フレア、・アイ、サラマンダーシールド、ブラック・ナイツ、稳咒人形、コムディ、ヴォイニック写本、怨灵の护符
ダリア	シルバーラクーン、ポトシ・テイアーズ、チズル・ド・メディチ、シルバー・レイ、グローリー・シンボル、リーディングボール、ブルー・スティレット、インヴィンシヴル、テトラビブロス、マーメイド・テイル
ローズ(壬生战)	ヴァニッシュプレート、ロスト・マンデイ、ゴールデン・チャーム、ゴル・ローブ、サイレント・タクト、サンセット・オレンジ、プセウド・ツアーリ、七星桃剑、トーク・デ・アンデゴ
ダチュラ(壬生战)	アルフレッド、红罗汉、フレア・アイ、サラマンダーシールド、隐咒人形、シールズ・ローブ、サムディ、ヴォイニック写本、怨灵の护符
ダリア(壬生战)	ポトシ・ティアーズ、チズル・ド・メディチ、シルバー・レイ、グローリー・シンホル、ブルー・ステイレット、ファースト・コイン、インヴィンシヴル、テトラビブロス、マーメイド・テイル
ナースセンター	红罗汉、フレア・アイ、サラマンダーシールド、インヴィンシヴル、テトラビブロス、マーメイド・テイル、プセウド・ツアーリ、七星桃剑、トーク・デ・アンデゴ

A 壬生的事件(十夜公寓)



当佐伯柚流加入队伍之后，于自由行动时间中立即前往十夜的公寓（十夜のマンシヨン），在部屋中选择休息就会有事件发生，在这里主要是与主情节有关的情报，当然也可以得到敌人方面的许多消息。

B 心情舒畅的会面(HMV涉谷店)

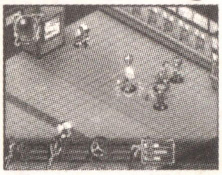


与事件A相同，也需要佐伯柚流加入后才可发生，到HMV涉谷店中就会有事件发生，在这里的事件会让之后的一个"副情节"出现，目前在这里并看不出任何的迹象。

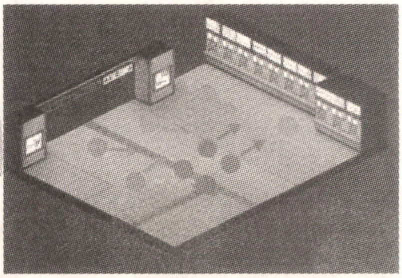


装有极端攻击力重视这一设定的角色，他拥有专用的强力攻击技，加入队伍之后即可成为绝对的主力，并且本人的资质也不比主角差。

战斗1 车站内 适正レベル▶ 5



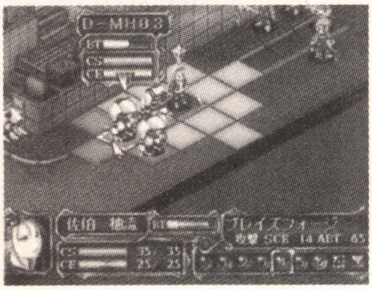
佐伯柚流加入后，到车站内徘徊时就会有战斗发生，在作战开始时，敌方呈包围状态，己方队伍应先向右方前进，将那里的敌人消灭后，再一个个干掉跟进的敌人。



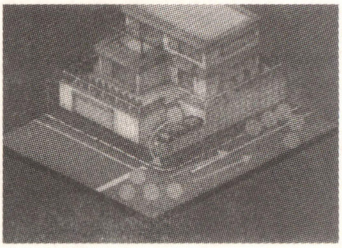
敌资料

- ●マンハウンド LV1×2
- ●ダイノシエル LV2×1
- ●ツインクロウ LV2×1 /LV3×1

战斗2 カスミの家 适正レベル▶ 6



雾生再次作为BOSS出现，先消灭那些小敌人，再与雾生作对决，这里雾生的攻击力极高，单独接近的话，己方的成员必然会被全灭。正确的方法是：在团体接近雾生后，应立即用十夜的黑属性攻击，这样给雾生造成极大伤害后，其它成员再次进攻。



敌资料

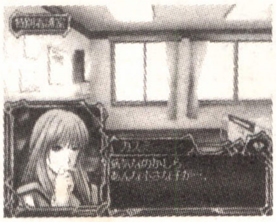
- ●リペアドール LV3×1
- ●ツインクロウ LV2×2 /LV3×1
- ●ダイノシエル LV3×1
- ●ウツロ LV6

C 中野サンプラザ



在中野地图附近移动，便会发生事件，如果说在第二章中已经与夕风见过面了，那么在这里的第二次见面就属于事件前进的标志了，在谈话结束后便要进入医院内部了。

D 病院的事件

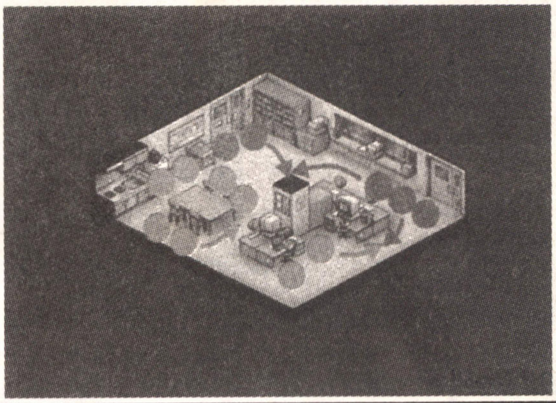


在病院内，隔离病区的特别看护所中，十夜等人见到了一位长眠的迷之少女，那么关于这位少女的迷团在这时是不能解开的，应在本章结束之后，再去隔离病区的特别看护所中，就会看到……

关于本章的自由战斗

在第四章中，空木会以孤立的状态去参加战斗，那么在她离开这只队伍以前，最好先提升一下 LV，先在隔离病区移动后，再次进入便有自由战斗出现，在这个自由战斗中，是有一些难度的，这在自由战斗中是极为少见的。先安排一名角色在右后方牵制或消灭两位敌人，其他角色应立刻合流，用逐一消灭的办法把敌人消灭掉，这次自由战斗最好利用范围小的优势，让大面积伤害的攻击来集体攻击敌人。

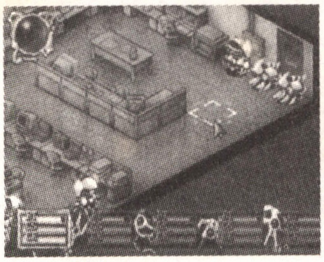
敌资料 ●マンハウンド ●リペアドール

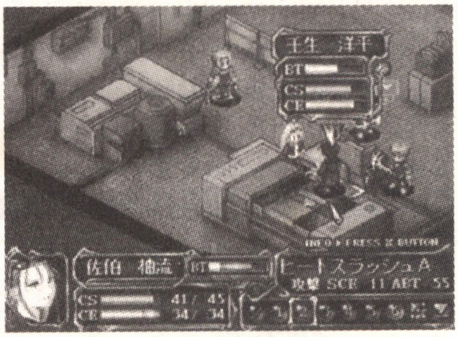


战斗3·4 中野ダイス病院 所需 LV7

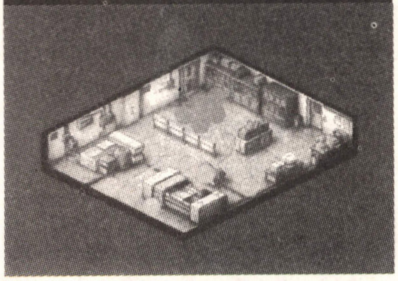
适正レベル▶ 7

那么本章的最终之战将要展开了，与 BOSS 的对决可谓困难至极，如果之前并没有进入自由战斗，那么能取胜就要看自己的运气了。这里有三张地图，而战斗究竟要在哪几处展开，这就要看玩家自己在游戏中的选择。三张地图分别有难易之别，而且每个地图中所获得的 OP 也会不同，根据前面的表来选择究竟进行哪个地图的战斗，不过要提醒大家注意壬生的实力。





ローズ

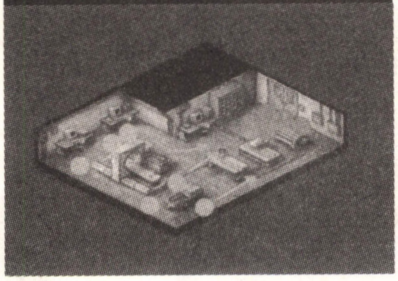


比较接近壬生的地图，在移动时一定要注意壬生的间接攻击，应将其夹击在左上方的区域中，这样才好。

敌资料
●ツインクロウ LV3×1 /LV4×3 /LV5×1

敌资料
●マンハウンド LV5×3 ●ダイノシエル LV6×1 ●リペアドール LV5×1 ●壬生 LV11

ダチュラ

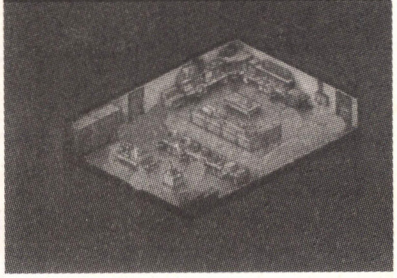


己方分散的场合，只有进攻才能让队伍脱离分散的困难，不过对于敌人的实力要小心，不要让敌人包围。

敌资料
●ダイノシエル LV3×1 /LV4×4 /LV5×1

敌资料
●マンハウンド LV5×3 ●ダイノシエル LV6×1 ●リペアドール LV5×1 ●壬生 LV11

ダリア



左右包围的地图，无论怎样攻击都需考验玩家对于千变万化战局的把握能力，主部队属右上方的4个人。

敌资料
●ツインクロウ LV5×2 ●マンハウンド LV3×1 /LV4×1 ●ダイノシエル LV3×1 /LV4×1

敌资料
●ダイノシエル LV5×1 ●リペアドール LV5×1 ●マンハウンド LV5×2 /LV6×1 ●壬生 LV11

游戏的中盘事件、战斗 集中攻略！！

在这一部分中，对OP配列的要求极高，队员的战斗力已经到了不太需要LV等级的地步，强大的攻击力主要依靠OP的巧妙配列，战斗的场面将越来越多，虽然一直都属于小规模，但敌方的能力很高，战斗将向着艰苦的方向发展。

第4章 Confidence And Conceit 自信と慢心

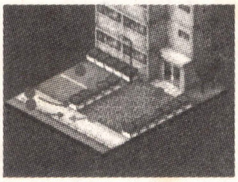
DEVICEREIGN

在第1~3章中，各地点均发生过战争，但是基本上关键的事件有一部分还是要回到老地点去，在事件中有许多连锁事件，也就是说要想发动各个“副情节”，就必须一个不剩的启动每一个事件才可以，在以下的事件解说中，并不会详细介绍每一个“副情节”的启动方式，只会有一些必要的提示。

流程表

①品川・十夜のマンション
②十夜のマンション（战斗1）
A亲宿・空末のマンション
B涉谷・东ロエリア
③クラブ・レムリア（战斗2）
④新宿・外地会事务所
⑤高层ビル街（战斗3・4）
都厅前
S・ハイアット前
四井ビル33广场
（3カ所から2つを选择）
⑥中央公园
⑦ビル群出入口（战斗5）

战斗1 十夜的公爆发 适正レベル▶8



十夜与空木合流后就进入了雾生的攻击范围，对于此关的攻略，建议右侧单独的人员如果自认为没有能从敌阵营中冲出来的实力，就应该立即让他退到大楼的门口处，并将反击之敌消灭，或是一直回复，等待援军的到来。当佐伯登场后，利用其强大的实力将敌人全灭，之后集合仲间与雾生对决。

敌资料

●ツインクロウ（TC）LV4×1 /LV5×1 ●マンハウンド（MH）LV3×1 /LV5×1 ●ダイノシエル（DS）LV5×1 ●雾生 LV9

A 新宿・空木的公寓

稍做作息

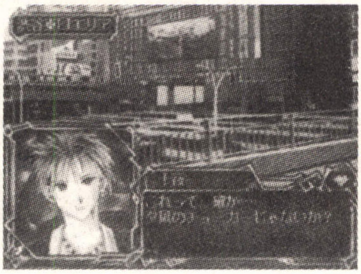
与雾生的战斗结束之后，去新宿的空木公寓，在这里选择休息便会发生事件，在这里可以听到空木谈起许多过去的往事。这里的事件在现在是看不出任何的效果，但是会影响本章“副情节”的展开。所以本情节还应进行，以免在后面因为这个原因而不能达成“副情节”。



B 涉谷・东口

夕风的项链

与雾风战斗后，向涉谷东移动时会发生的事件，在这里夕风的项链掉了下来，被十夜发现，带着项链，向高层ビル街移动，那么事件就必然会发生，对于这个事件是与事件A并不起任何冲突的，可以先进行A再进行B就可以了，完成B后，可以得到“火炎冠”。

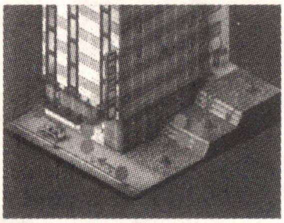


■入手可能OP

场所	入手可能OP
十夜のマンション	アルフレッド、红罗汉、フレア・アイ、サイレント・タクト、プセウド・ツアーリ、ブライト・スワン、チズル・ド・メディチ、シルバーS・レイ、グローリーG・シンボル、七星桃剑
クラブ・レムリア	サラマンダーシールド、アルドウール、S・レイ、G・シンボル、フォルシス・ホワイト、リラ・デルフォイ、ゴールデン・チャーム、ゴル・ローブ、アリゴー・ネックレス、ファースト・コイン
都厅前1	平蜘蛛、ティプー・ダイアリー、コルテス・オース、レスティ、パセイドン・バウ、ナーガル・クロゾルム、イワン・エンブレム、シールズ・ローブ、リンドーズ・フット、ミゲル・マンジョーカ
S・ハイアット前1	コーラル・ビーズ、レイジ・ハンマー、マッドリッパー、辉红护套、グローリードゥーム、サンセット・オレンジ、ブラック・ハート、レイジ・フラグメンツ、シェナダルシュ、ラピス・クルサファー
四井ビル33广场1	フォルス・クロック、タントラ・タペストリ、イーヴィリ、ブライト・スワン、退灵切像、レイジ・フラグメンツ、曜变天目、シエナダルシュ、ラピス・クルサファー、コーラル・ビーズ
都厅前2	ティプー・ダイアリー、コルテス・オース、レスティ、プレジャーソード、ナーガル・クロゾルム、イワン・エンブレム、ニーシュ・スカルズ、リンドーズ・フット、ミゲル・マンジョーカ、グローリードゥーム
C・ハイアット前2	レイジ・ハンマー、マッドリッパー、辉红护套、フェイス・レッド、サンセット・オレンジ、ゴールド・トウミ、レイジ・フラグメンツ、シェナダルシュ、ラピス・クルサファー、曜变天目
四井ビル33广场2	タントラ・タペストリ、イーヴィリ、ブライト・スワン、退灵切像、バックワード、シェナダルシュ、ラピス・クルサファー、曜变天目、ドミチアヌス・マップ、レイジ・ハンマー
ビッ群出入口	辉红护套、フェイス・レッド、ダスト・ネックレス、火炎冠、カース・ブラッド、マッドリッパー

战斗2 クラブ・レムリア 适正レベル▶9

战斗开始后，ジョーカー会在NPC状态中，那么这个时候敌人并不向其疯狂进攻，但所造成的伤害也已经是很大了。所以十夜等三个人应立即投入到营救作战中，面前的4个敌人并不能造成太大伤害，所以营救ジョーカー的工作还是不困难的，之后ジョーカー全成为仲间，便可对残留下来的敌人进行全围进攻了。注意ジョーカー以辅助为主，初期没有强力攻击，不要希望她在战场上帮多大忙。



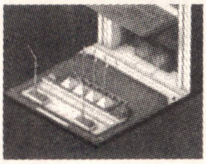
敌资料

●ツインクロウ（TC）LV4×1 /LV5×1
●マンハウンド（MH）LV4×1 /LV5×1
●ダイノシエル（DS）LV4×1 /LV5×1

战斗 3・4 都厅、S・ハイアット前、四井 33 广场 适正レベル▶10

与前面的选择一样，属三选二的战斗，只能通过之前的选择而决定在那两关中战斗，三个地图中难易度自然变化极大，并且入手的 OP 也不相同，参看前面的表格就可以知道。那么根据自己的等级和 OP 的种类来决定战斗的场合。

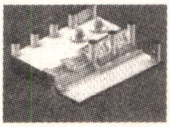
都厅前



对于这个地图的攻略，利用地图中央的障碍物可以分割敌人的全部实力，逐一消灭之后再向残余力量发动进攻。

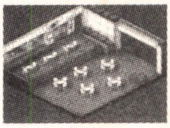
S・ハイアット前

利用十夜的范围攻击在阶梯旁逐一消灭进攻的敌人，取得胜利之后，便安排全体成员到下一层去消灭其它残留的对手。



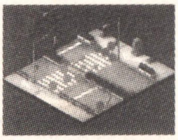
四井 33 广场

四处都是障碍物的地形，移动力是胜负的关键所在，装备可以贯穿障碍物的攻击，可以让朋友们在这一关中轻而获胜。



战斗 5 ビル群出入口 适正レベル▶11

强敌 J・B 初次登场作战的场合，因为拥有极为优秀的攻击能力，所以在其它敌人未被消灭之前，千万不要对 J・B 发动攻击。在战斗开始之后，佐伯会加入到战争中，与十夜的合流，是个非常危险的计划，不如让佐伯在一旁等待其他人对 J・B 的共同进攻。



敌资料

- ●ツインクロウ(TC)LV7×1 /LV8×1
- ●ダイノシエル(DS)LV7×1 /LV8×1
- ●J.B.LV16

第5章 Operation: Marionette

—— オペレーション:マリオネット ——

DEVICEREIGN

这里的战斗中会有特别事件发生（只限于本章之内），于故事情节中，情节的交待也有用了许多的篇幅。



■入手可能 OP

ダイス子会神ビル受付	イーヴィリ、ブライト・スワン、退灵切像、バックワード、曜变天目、ドミチアヌス・マップ、パセイドン・バウ、ナーガル・クロゾルム、イワン・エンブレム、ニーシュ・スカルズ
フロア2	マッドリッパー、辉红护套、フエイス・レッド、モンゴル・アロー、ダスト・ネックレス、ポセイドン・バウ、ナーガル・クロゾルム、コルテス・オース、レスティ、プレジヤーソード
フロア3	イーヴィリ、ブライト・スワン、ミゲル・マンジョーカ、グローリードゥーム、コンセット・オレンジ、ゴールド・トウミ、リグレクツ、コルテス・オース、レスティ
重役室	フス・ドール、プロフイシー・スピア、リグレクツ、ブレイブレイブ、バックワード、シエナダルシユ、ポセイドン・バウ、ミゲル・マンジョーカ、ラピス・クルサフアー、ナーガル・クロゾルム

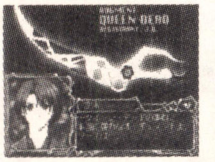
流程表

①品川・十夜のマンション
②十夜のマンション(战斗1)
A 亲宿・空末のマンション
B 涉谷・东ロエリア
③クラブ・レムリア(战斗2)
④新宿・外地会事务所
⑤高层ビル街(战斗3・4)
都厅前
S・ハイアット前
四井ビル 33 广场
(3 力所から 2 つを选择)
⑥中央公园
⑦ビル群出入口(战斗5)

A 品川・十夜的公寓

有关 J・B 的情报

由学校出来后的自由行动中，可以选择十夜的公寓，于这里可以得到 J・B 的详细资料，战斗发生的场所以及其它方面的情报也可以在这里了解到。



B 涉谷セシター街・HMV

夕风的约束

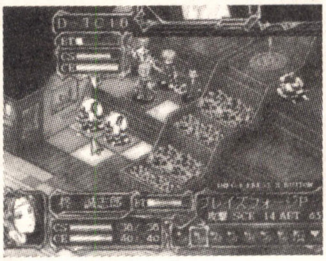
由学校出来后的自由行动中，前往涉谷 HMV 可以与夕风遭遇，这里的事件只能是限于目前的时间下才能出现，其它时候不能发生。

A 新宿站・MYCITY 附近

迫近佐伯的危机

从歌舞町的外地会中了解到一些情报，在前往银座的新宿站中，会得到“如果佐伯是单独行动的话将其杀掉”的传闻。在车站内 MYCITY 附近移动，这时会有与这次事件有关的战斗发生，出现的敌人数月与种类是随机的，但无论怎样，十夜总是与敌人接触状态。





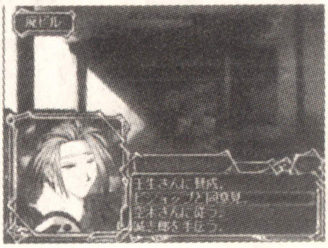
▲佐伯的敌人在这个阶段依然是个谜，他们为什么寻找并要杀害佐伯，这是要到游戏终盘之前才能真正了解到。

◀对于这种战斗，是本作中极为少见的，由事件引发的战斗数目在其它章基本是零。

D 银座・废ビル

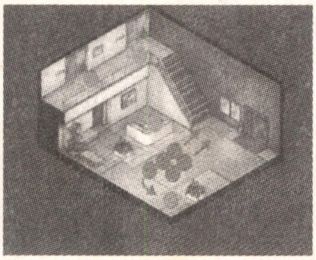
荒废的废墟中……

到达银座之后，在ダイス子会社突入之前先到达废墟，在此判明这里是カスミ的父亲(已死去的アインルト博士)的研究设施。诚志郎在此有事件，他单独一个人去找寻宝物，于此要看下面的图，按照图中的选择才能顺利的得到特性值 999 的宝物，这一极强力的宝物也属于 OP 配制中的“配件”。



战斗 1 银座ダイス子会社ビル 适正レベル▶ 13

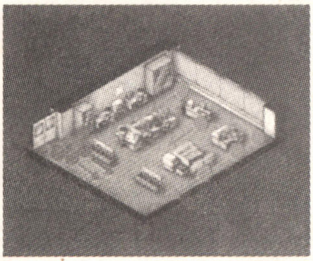
在战斗中，敌方投入了新型机体——マリオネット(MN),实际上是被利用非法手段研制出来的“强化人间”。战斗比较 EASY，按图示可以轻松战胜敌方的新型机体，当然如果配置上间接攻击，在二层的敌人下来之前将其消灭那更好。



敌资料
●マリオネット(MN)LV7×2 /LV8×3

战斗 2 ムロア 2 适正レベル▶ 13

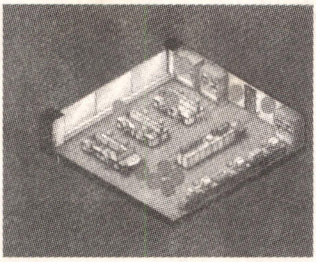
依然是以室内为战斗舞台，利用屋中众多障碍物可让敌人分批分次的进攻，快速将每一个接近之敌消灭，让己方部队随时都能保持在最好的作战状态中。要注意，敌方有一体 LV 为 11,所以要分辨清楚后攻击。



敌资料
●マリオネット(MN)LV8×3 /LV9×1 /LV11×1

战斗 3 フロア 3 适正レベル▶ 13

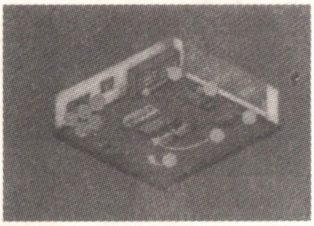
己方集中而敌方分散的状态，这时不如把自己的队伍调整一下，等候每一个敌人来“送死”。各个击破的战术在本关变为了“被动式”，不过小心最右侧的两个敌人会在最后基本同时到达，这样要注意他们的伤害，应积极使用回复的特技。



敌资料
●マリオネット(MN)LV9×3 /LV11×2

战斗 4 重役室 适正レベル▶ 13

最后与 BOSS 的对决，雾生再次登场，对于在攻击途中会自己离开的雾生，如果队伍 LV 高的话，可以试一试在其离开之前把他消灭掉，不过这样比较考验玩者对队型的掌握，在其来到之前一定要安排好攻击顺序与人选后才算可以。



敌资料
●マリオネット(MN)LV10×3
●雾生 LV14
●ウツロ LV15

第6章 Jack The Betrayer
里切る者

越来越接近故事的结尾,情节进入到了高潮的部分,无论是战斗还是平时的情节交代,都是极为充实的一章。

ダイス池袋研究所	フェイス・レッド、ダスト・ネックレス火炎冠、退灵切像、バックワード、ランプ・オブ・リード、グローリードゥーム、サンセット・オレンジ、ゴールド・トウミ、リグレクツ
园宗寺邸・庭园	火炎冠、アンラッキー・スター、カース・ブラッド、スパイラルブレス、ランプ・オブ・リード、レクイエム、理趣髑髅、ケルト・クロス、ドミチアヌス・マップ、フス・ドール
园宗寺邸・书斋	ニーシュ・スカルズ、プロフィシー・スピア、ホーリー・ブルー、ドミチアヌス・マップ、フス・ドール、黑文殊、バックワード、ランプ・オブ・リード、スパイラルブレス

DEVICEREIGN

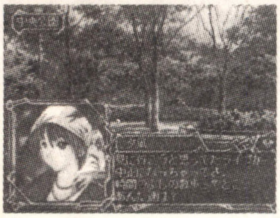
流程表

①中野・ダイス中野ビル
A 新宿高层ビル街・中央公园
涉谷・オンエア・ウエスト
(どちらか一方のみで遭遇)
B 新宿・空木のマンション
②外地会事务所
③品川・蓝仙高校保健室
④学校から出る
C 新宿・外地会事务所
⑤池袋・池袋驿前
C サンシャインシティ・古代エジプト博物馆
C 造币局
D 杂司ケ谷灵园
⑥ダイス池袋研究所(战斗 1)
E 三轩茶屋・真端の家
⑦园宗寺邸庭园(战斗 2)
⑧园宗寺邸玄关前
⑨园宗寺邸2阶・书斋(战斗 3)

A 新宿高层ビル街・中央公园涉谷・オンエア・ウエスト

名城与夕风

在本章开始的自由行动中，在新宿高层ビル街的中央公园与夕风遭遇，这里会有必要的事件发生。名城与夕风的对事件发生后便可以离开这个地点，目前看不出此事件的任何的效果，只会影响本章的副情节展开。





▲夕风在给名城绝对的鼓励，希望和平能够真的到来。

B 新宿・空木的公寓

先辈竟是……

与事件 A 相同，在自由行动中去空木的公寓，了解到有关第 4、5 章的战斗情报，之后便有事件发生，空木回忆起大学时代先辈的事，听空木讲完有关先辈的故事，会发现空木持有先辈的照片，先辈竟是……



C 新宿·外地会事务所→池袋·古代エジプト博物馆→造币厂

壬生的特技

由学校出来，向池袋前进，在路过新宿·外地会事务所时，会得到壬生情报，之后大家将分散行动，并在池袋再合流，之后向造币厂前进。



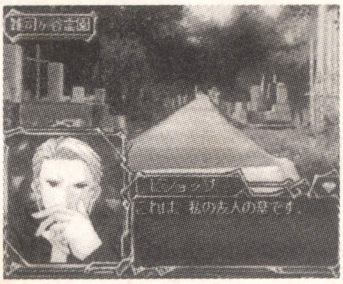
▲►壬生的情报总是能够为队伍带来各种各样的消息。



D 池袋·杂司的谷

ビショップ的过去

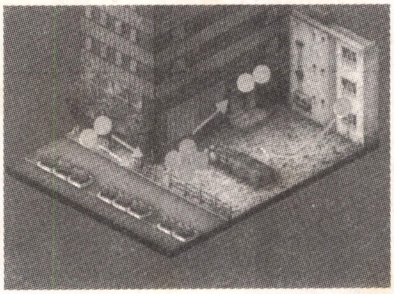
造币局的事件结束之后，不要立即进行下一个事件，前往池袋·杂司的谷的负国，在这里ビショップ会回忆起自己小时代的许多回忆。



◄对于他来说，过去的回忆可能是极为痛苦的。

战斗1 ダイス池袋研究所 适正レベル▶13

敌方会分三个方向包围过来，这里要注意一下，右侧单独的敌人拥有LV11的等级，建议己方队伍先集合全力，把中路大楼门口处的两个敌人消灭，之后右侧的敌人会从右后方包抄过来，集合全体的实力，把这个LV11的敌人干掉，最后再与左下方赶来的对手一决胜负。



敌资料
●マリオネット(MN)LV5×4 /LV11×1

E 三轩茶屋·真端的家

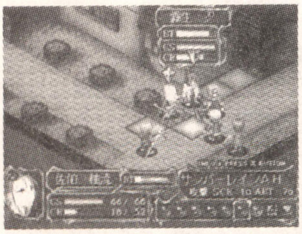
意外的礼品入手

三轩茶屋是下一个移动方向，在园宗寺邸有幸与壬生的孩子见面，这里会有事件发生，在事件发生后会有战斗展开，胜利后可以从由佳那里得到意外的礼品。

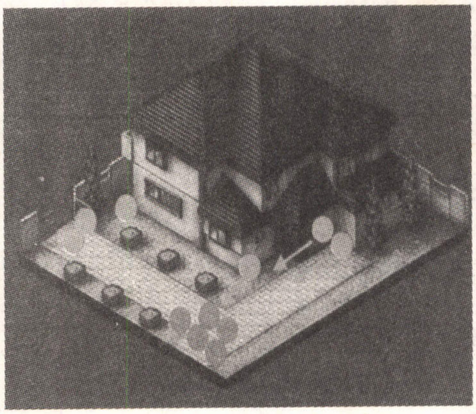


战斗2 园宗寺邸庭国 适正レベル▶14

在园宗寺中展开的作战，雾生与园宗寺的实力极高，并且他们从两翼合围主队，那么怎样才能获胜呢?首先保持好队型，最好安排强力队员在适合的位置，以便雾生一旦接近到可以“合杀”的距离，应立即毫不犹豫地投入全队实力在一回合内将其消灭。之后采用主动出击的办法，把其它的杂兵消灭，这时要小心，不要在园宗寺的攻击范围内行动，之后再对园宗寺发动总攻，合全队的实力进行突击，能否胜利，就看大家在平常进行过多少次自由战斗了，如果并不是很多，那么获胜机率极低。

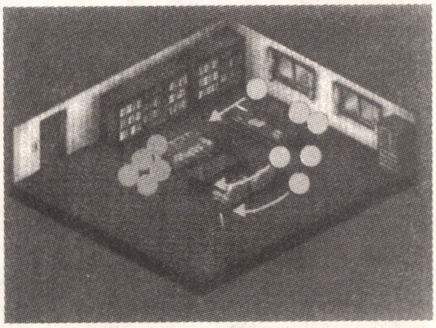


敌资料
●ツインクロウ(TC)LV12×1 /LV13×1 /LV14×1
●リペアドール(RD)LV15×1
●雾生 LV18
●园宗寺 LV22



战斗3 园宗寺邸书斋 适正レベル▶14

与敌人BOSS对战，因为地点在园宗寺的书斋中，所以敌我双方的距离极为接近，但是地图中有许多障碍物，这样敌人只能分批来进攻，建议逐一消灭，但一定要小心，不要把个别队员单独放在队伍外，这样万一被园宗寺攻击后再被其它杂兵攻击，就很危险了。



敌资料
●ツインクロウ(TC)LV13×1 /LV16×1
●マンハウンド(MH)LV13×1 /LV14×1
●リペアドール(RD)LV16×1
●ウツロ LV20

与敌人们的全面对决！终盘战大攻略！！

面对最后的战斗与高潮迭起的故事，不知道大家去怎样面对本 GAME 的结尾部分呢?

第7章 Silent Scars Remain ——伤迹——

DEVICEREIGN

在本章中，会在佐伯与ジョーカールート的分支出现，同样不属于能影响到最后结尾的分支，但对副情节和战斗中敌方的能力有关，请大家小心选择。

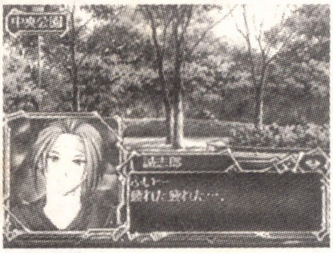
ハチ公前	徐福锹、ベネディクション、紧那罗、クリューアルファング、火炎冠、アンラッキー・スター、ピラミッドクリスタル、カース・ブラッド、虎铁、バックワード
隅田川沿い	ヴォアザン、アルケミア・リスト、美峰片、ニーシュ・スカルズ、ホーリー・ブルー、プロフイシー・スピア、蜻蛉切、逆青龙、ケルト・クロス、ピラミッドクリスタル
津曲邸客间	火炎冠、アンラッキー・スター、カース・ブラッド、虎铁、オルランド、プレジヤーモーニング、リグレクツ、アーナメント、マイスタージンガー、チエロキーウィッシュ
废工场	ヴォアザン、アルケミア・リスト、美峰片、蜻蛉切、逆青龙、紧那罗、クリューアルファング、金刚灵杖、村正、ダイアナ

流程表

① 涉谷・オンエア・ウエスト
A 新宿高层ビル街・中央公园
A 空木のマンション
A 三轩茶屋・真端の家
B 池袋・杂司ヶ谷灵园
② 品川・蓝仙高校保健室
③ 学校を出る
④ 涉谷・ハチ公前(战斗1)
⑤ 新宿歌舞伎町・外地会事务所
⑥ 浅草・隅田川沿い
⑦ 隅田川沿い(いったん离れたあと)
⑧ 水上バス乘り场(战斗2)
⑨ 川を离れる
A 三轩茶屋・真端の家
B 池袋・杂司ヶ谷灵园
⑩ 浅草・津曲邸
⑪ 寝室(战斗回避可能)
⑫ 客间(战斗3)
⑬ 废工场(战斗4)

A 新宿高层ビル街・中央公园→空木的公寓→三轩茶屋・真端的家

诚志郎的行动收获



本章在刚开始的自由行动中，应先选择新宿高层ビル街的中央花园，之后会发生诚志郎感到疲劳的事件，之后选择空木的公寓，在这里有休息的事件，再之后去三轩茶屋，这样三"连续"的事件会发生。

B 池袋・杂司的谷灵园

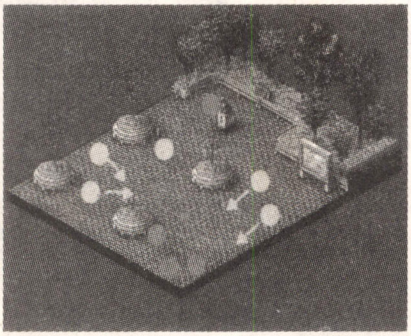
幕前的佐伯



前面的事件发生后，又会处在自由行动中，选择到池袋的杂司谷灵园内，会发生佐伯的事件，有关这个事件目前并不会发生任何的影响，只会对"副情节"的结展有许多帮助，并且可以使得许多"副情节"可以出现。

战斗1 ハチ公前 适正レベル▶ 15

战斗后，ビショップ处于孤立之中，让十夜与其接近并与敌人对抗，这时回复性特技应多多使用，之后全队向中央的广场移动，敌人的主攻目标会一直是十夜，所以用十夜作为吸引力来消灭全部敌人。

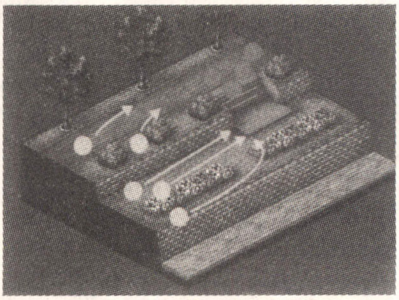


敌资料

●マンハウンド(MH)LV16×2　●ダイノシエル(DS)LV14×2
●ツインクロウ(TC)LV16

战斗2 水上バス乘的场 适正レベル▶ 15

水陆战适用的敌方机体"アクアレイド CAR"登场，虽然对方拥有强力的攻击，但多使用黄或绿属性的攻击能给敌人造成很大的伤害，并且多利用全体攻击可以在小范围的地图中给许多敌人以伤害。经过大面积攻击后，再逐一攻击便可获胜。



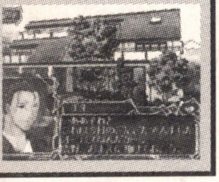
敌资料

●アクアレイド(AR)LV15×2、LV16×1、LV17×2

NOTICE!!

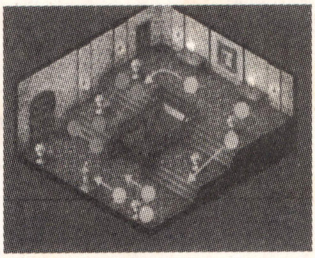
向津曲邸的前进……

两场的战斗结束之后，会出现ジウーカ一的救援的行动，这里的选择是分支的出现，到底是选择哪一个方向是最为重要的，对OP有收集喜爱的朋友可以根据前面的表格来选择到底前往哪一个区域才可。



战斗3 津曲邸客房 适正レベル▶ 16

与BOSS战开始了，在战斗开始时诚志郎会进入到敌方BOSS的攻击范围，安排诚志郎两个人马上移动到主队附近，但不应立即投入到下方的作战，安排在这里用来牵制敌人的BOSS，这样,可以在全歼敌杂兵的情况下再攻击BOSS。

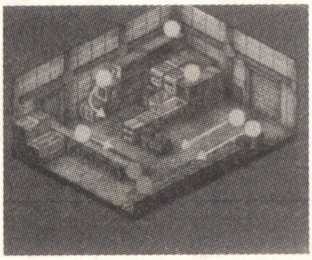


敌资料

●マンハウンド(MH)LV17×2
●ツインクロウ(TC)LV16×1 /LV18×1
●オウルガール(AG)LV19×1 ●ウツロ LV19

战斗4 废下场 适正レベル▶ 17

J·B、名城与ウッロ三个BOSS共同登场的作战，都拥有强力的攻击能力，那么对自己队伍没有全面自信的朋友千万不要选择这里。与三个BOSS共同对战，除了使用“金手指”外，不可能同时与三个BOSS共同战斗，应把他们逐一的消灭才可。



敌资料

●マンハウンド(MH)LV17×1 /LV19×1 /LV20×1
●J.B.LV30 ●ウツロ LV23
●名城 LV24

第8章 Reason For The Strife

斗いの理由

DEVICEREIGN

充满了战斗的一关，这时参加战斗的仲间再也不会有所变化，但根据玩家的不同选择，有时会有一些角色离开队伍进行其它的工作，对于这里的选择可一定要注意，以免强力的仲间会突然离开队伍，为战斗凭空增加许多的困难。

■入手可能OP

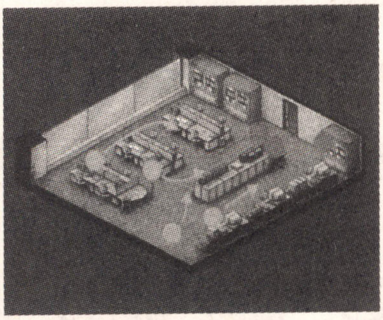
ダイスビル重役室	ダブル・リング、バトリ・コーム、セイント・ローズ、コスタリカの石球、オカール・シヤリーフ、ドレイクス・アラーム、ブーディカ・トーク、フューリー・トーン、スクーン・ストーン、ブロディ
ダイス美术馆	フューリー・トーン、スクーン・ストーン、ブロディ、ブレイブ、アステカ・ブラック、ラスト・ノート、ブルー・イコン、イヴル・トワイライト、リグレット・エッジ、ルールドの泉水
地下设施地路	デュナン、ミストレス、レクイエム、スクーン・ストーン、ブロディ、慰优、リグレット・エッジ、ブルー・イコン、苍空衣、冰柱折
试验エリア5	ブラッドサッカー、セイント・ローズ、ルナテイック・アイ、サンシー・ダイヤ、デ・ロス・ミラー、ミストレス、レクイエム、コスタリカの石球、ブーディカ・トーク、デッド・アラーム

流程表

①新宿歌舞伎町·沏茶店
②外地会事务所
③银座·ダイス子会社ビル
④エレベーターホール
⑤重役室(战斗1)
⑥新宿·歌舞伎町
⑦さくら通り
A 池袋·杂司ケ谷灵园
B 品川·バーガーショップ
⑧蓝仙高校保健室
⑨上野·ダイス美术馆(战斗2)
⑩展示室A-2战斗3
⑪管理センター
⑫试验エリア5(战斗4)

战斗1 重役室 适正レベル▶ 18

只能有三个人参加的战斗，不过不用担心，让壬生担任回复，十夜与诚志郎也带有回复的能力，这样在窄小的通道，面对逐一攻上来的敌人便可以一个一个地把他们全部干掉。另外，建议壬生采用赤-黄-黄的OP配列，这样对敌人的伤害极大。



敌资料

●マンハウンド (MH) LV20×1 ●ツインクロウ LV19×1 ●ダイノシエル(DS)LV16×1、LV18×1

A 池袋·杂司谷灵园

夕风全话

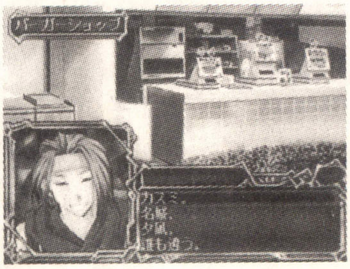
选择移动地点为池袋·杂司谷灵园后，便会有必然的事件发生。有关于夕风与十夜的事件在这里再次展开了，从表面上看仿佛并没有解决什么问题，但实际上是……



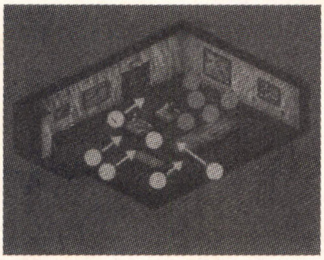
B 品川·バーガーショップ

是谁……

与事件A相基本同，同ジョーカー交谈后选择到品川的蓝仙高校保健室中，事件必然是在这里发生了。有关诚志郎和一位女子的事件，那么这时选择不同的选项会有怎样的后果呢？看看下图中诚志郎的笑脸，我想你应该明白了吧！



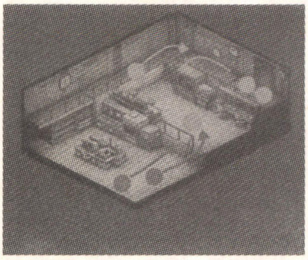
战斗 2 ダイス美术馆　适正レベル▶ 18



地图上能够通过的地方很小，所以尽力让敌人去占领那些重要的地方，并且一个一个冲过来，这样我方再给予分割消灭，可以让己方的队伍受到的损失降到很低的程度。

敌资料
●マンハウンド(MH)LV16×1 /LV17×1　●ツインクロウ(TC)LV16×1 /LV17×1　●ダイノシエル(DS)LV17×1 /LV18×1

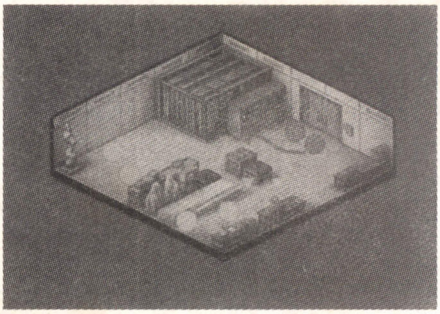
战斗 3 展示室 A-2　适正レベル▶ 18



只有两名成员可以在战斗中出现，不过敌人虽然多，但实力上就没有想像中高了，按照图中的提示可以在战斗中占得先机，这之后的交战就看这两个人的 LV 是否够高了。

敌资料
●マンハウンド(MH)LV19×1 /LV20×1 ●ダイノシエル(DS)LV20×1　●ツインクロウ(TC)LV20×1

战斗 4 试验エリア 5　适正レベル▶ 19



再次以两个角色去冲击敌方的 BOSS，能否胜利主要看玩家在配置时为两个人装备的各种带有机能障碍追加效果的攻击能否起到一定的效果，在这里一定要小心，J・B 拥有超出想像的高攻击伤害，这种攻击很可能一击必杀。

当然如果自己的角色拥有足以压制敌方的 LV，那么正正堂堂的对决也不是幻想(不过那很困难)。

敌资料
●マンハウンド(MH)LV20×1 ●ダイノシエル(DS)LV21×1 ●J.B.LV30　●名城 LV26

第9章 Intrigue Conductors ——策谋の指挥者たち——

DEVICEREIGN

游戏的最终章，在前半可以去收集情报，后半则是连续不断的战斗，如果认为自己的实力不足以能通过最后一关的话，可以在最后多打几次自由战斗。

ダイス日本支部 B1F	ブラッドサッカー、ラ・ファラ、レクイエム、スペル・アンバー、水晶髑髅、エスト・ノート、长政杯、グラード・グローブ、墨文殊、プレジャーモーニング
地下 5F	デュナン、ミストレス、デッド・アラーム、ルナー・アンド・サン、クレッセント・リング、マグナ・マーテル、ブルー・イコン、摩利支天、苍空衣、冰柱折
エレベーターホール	ブロディ、慰优、髭切、テイア・ポートレート、长政杯、エスト・ノート、クラード・グローブ、墨文殊、ブルー・イコン、摩利支天
支部长室前廊下	ラール・キラ、ラスト・リゾート、レクイエム、スペル・アンバー、水晶髑髅、ワイアード・パピルス、长政杯、グラード・グローブ、墨文殊、プレジャーモーニング

流程表

①新宿・コマ剧场前
②外地会事务所
A さくら通り(ジョーカー)
A 沏茶店(名城)
A 外地会事务所(真端)
③歌舞伎町から出る
A 涉谷センター街・HMV(夕风)
A 涉谷・东ロエリア(ビショップ)
A 三轩茶屋・真端の家(壬生)
A 银座・废ビル(空木)
A 品川・ゲームセンター(诚志郎)
④蓝仙高校保健室
A ハンバーガーショップ(诚志郎)
A 池袋・杂司ケ谷灵园(佐伯)
B 新宿・沏茶店
A 外地会事务所(真端)
⑤お台场・ダイス日本支部
⑥エレベーターホール
⑦地下 1F(战斗 1)
⑧地下 5F(战斗 2)
⑨エレベーターホール(战斗 3)
⑩专用エレベーター
⑪支部长室
⑫支部长室前廊下(战斗 4)

A 新宿歌舞伎町・外地会事务所・或……

决定

故事开始的自由移动时，应立即选择前往外地会事务所。这里会有许多的事件发生，这一连串的事件的发生及选择都极具有自由度，玩家可以在任何时候，中止事件的进行，而且也可以通过对话来让事件向自己想要的方向发展，详见下表。



◀最终决战之前，可以从每名仲间那里了解到他们在这个时候的心理感受以及战斗结束后的去向。



▼在真端手中有着我们极为需要的 OP 配列配件，赶快去拿到吧!

对话带来的不同效果

真端——雷公招枪、シャイン、ミゼラブル、ドリームスピア、圣ヤウリヌスの血、ペルシヤンスター
名城+成志郎——アカシックペーパー
ビショップ+ジョーガ——バイオレッド・ボーン
空木+夕风——黑圣玉
佐伯+壬生——コーイヌール

B 新宿歌舞伎町・饮茶店

名城的意图

于保健室和轩前相会之后，再前往新宿歌舞伎町与名城见面，在这里的事件反映了名城复杂的心境。

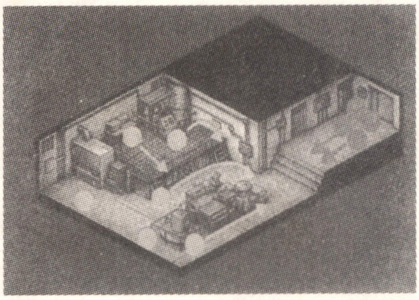




▲从对话中我们可以了解到，对于十夜这个人，可能对名城很重要。

◀从性格上看，都属于温和派的两个人，在不触及到敏感问题，都不会暴露自己感情方面的问题。

战斗 1 ダイス日本支部 B1F 适正レベル▶ 20

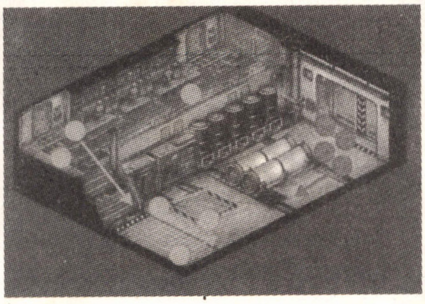


十夜与空木、壬生、名城 4 位角色参加的战斗，战斗开始后，角色们应立即向前插，到达出口处与赶上来的敌人交手，如果不能应付众多的敌人，可以使用带有“KP 使用不能”的效果的攻击。

敌资料

●ダイノシエル(DS)LV19×1 /LV21×1　●ツインクロウ(TC) LV22×1 /LV23×1　●オペアドール(RD)LV21×1 /LV24×1

战斗 2 B5F 适正レベル▶ 20

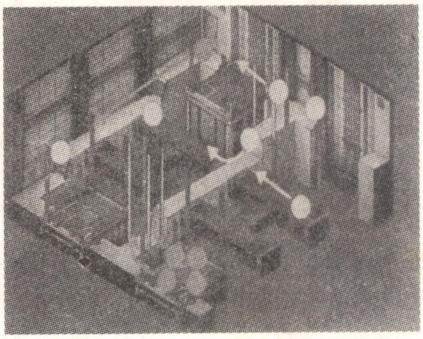


依然是 4 个人参加的作战，这次敌人的水平要高出前一关，而且也不存在着什么复杂的地形可以利用，所以队中每个成员的实力最为重要，如果平均 LV 不在 20 以上，获胜可能性不高。

敌资料

●マンハウンド(MH)LV24×1 /LV26×1　●ダイノシエル(DS)LV24×1
●ツインクロウ(TC)LV25×1　●ディゾナントウツロ LV26

战斗 3 エレベーターホール 适正レベル▶ 21

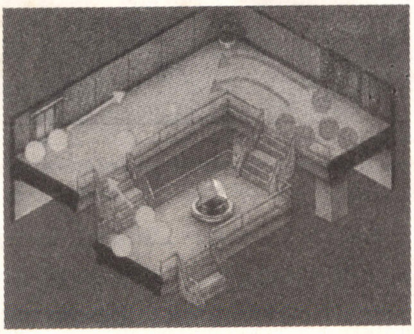


特殊的作战舞台，诚志郎处于极为危险的场所，应立即让他向下方移动，而主力队伍则应向上方去牵制敌人大部队的移动方向，这样诚志郎就有机会逃避。

敌资料

●マンハウンド(MH)LV24×1 /LV25×1　●ダイノシエル(DS) LV24×1 /LV26×1　●ツインクロウ(TC)LV22×1 /LV25×1

战斗 3 支部长室前廊下 适正レベル▶ 21



最后一战！最后与敌人杂兵一战！无论从双方人数还是双方队伍能力上看，都为势均力敌，那么能否胜利就要看战术与战略的应用，注意对方 BOSS 的各种攻击方式与攻击力，回复系要积极使用，以免受到过大损害，当然如果采用取巧的办法，从楼梯上直接下来，去攻击敌人的后方——也就是敌方的三个 BOSS，也是一个好方法。

敌资料

●ツインクロウ(TC)LV24×1 /LV25×1 /LV26×1　●ディゾナントウツロ LV30
●ダイノシエル(DS)LV27×1　●リペアドール(RD)LV25×1

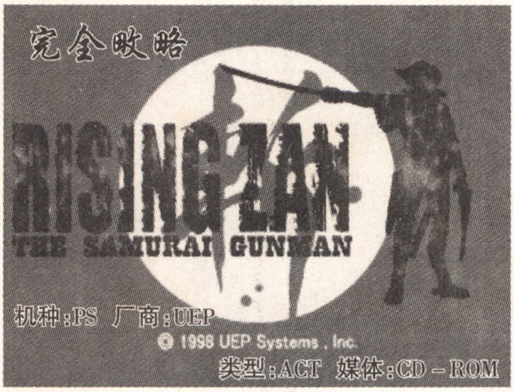
最后决战的时刻

根据了解到了情报，取得了最终的密码，但是敌人的究极兵器的发动也已经是不能制止的了，最终之战开始……





最终兵器起动——E.N.D.

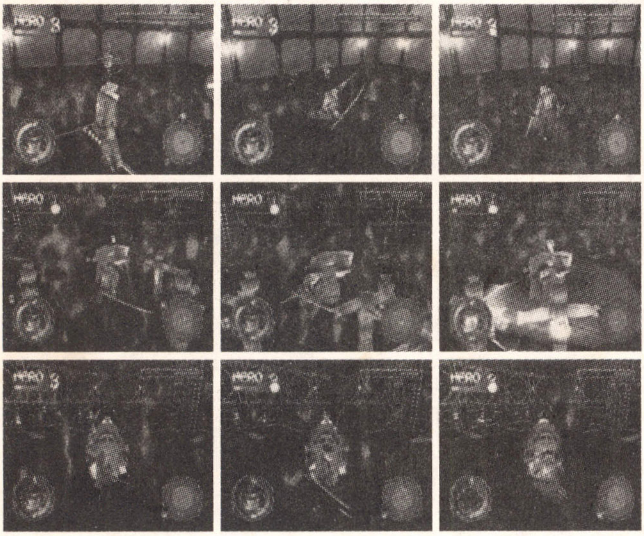




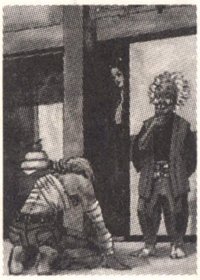


去体验爽快至极的全360°动作GAME

全部BOSS的弱点与特别攻击方式完全攻略



要降伏BOSS
先成为技术的MASTER



爽快的斩杀的玩法当然很有趣，但在BOSS战中还应使用效率好的技术，至于技术则是像左边那样的不太难的东西，只要练习就可以，非常有效。

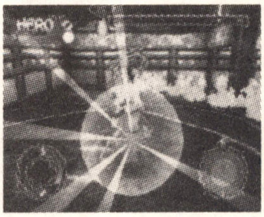
3连、5连斩抵消

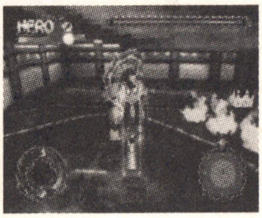
3连斩、5连斩攻击中的动作，用防守、以及指令技可以抵消，好好利用即使5连斩中受到敌人反击，也可突然变为防守，不但5连斩没有弱点，3连斩抵消也可达到最大级的伤害。下面介绍一种必杀技无敌时间活用：

5连斩最后一击击中的瞬间用怒雷武斩抵消。

活用指令技无敌时间

斩系指令技，从出技到攻击判定终了有无敌时间，利用这无敌时间，不但可躲开敌攻击且可给敌人以伤害，当然必须充分把握敌人进攻的时机，另外各指令技的无敌时间长短不同，最长的无敌是用怒雷武斩接刃里剑斩。虽然无敌时间长的招术有利于战斗，但根据场合，真刃斩和火雷斩也很有效。





IMPACT 山藤

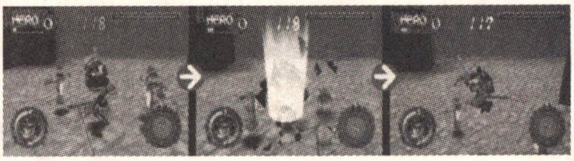
当ゴンドラー1号用导弹和乱舞攻击时要回避，山藤落地后马上变为SIGHT LOCK，用横移动躲开BOSS回转攻击，躲开4次回转攻击后，山藤的动作停止，马上用3连斩快速攻击吧！



近身攻击的机会很难得，不应该浪费每一次！

IMPACT 巴库斯六号

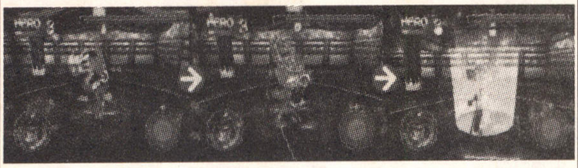
不理会ワラワラー的行动，攻击对象限定为巴库斯。远距离时SIGHT LOCK巴库斯，极近距离要用5连斩攻击，5连斩终了后，巴库斯会马上反击，所以应跳离开后再接近使用5连斩。



只有快速的进攻，才能使受伤害的机率减小。

IMPACT 斯库奇布

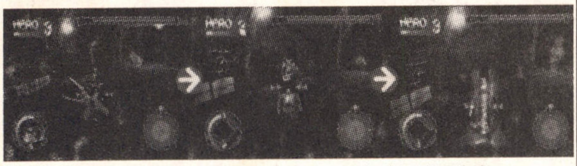
从 SIGHT 的表示方向向斜前，同时用跳踢变为 SIGHT LOCK 的操作方式，这样跑上斜前的土台。在土台上横移动并观察斯库奇布，一旦对方击空就近身用 5 连斩打倒他。



由被攻击的状态变为攻击的状态最为困难。

IMPACT 晓贡

这是个纯使用枪械的任务，不用说强力的 5 连斩，连命中率极高的 3 连斩也不易击中。但是对 BOSS 还是有小窍门的：SIGHT LOCK 之后用跳踢保持距离，找到空隙后再用怒雷武斩。



只有在确定百分之百击中的情况下才能使用武器攻击。

IMPACT 那古龙改

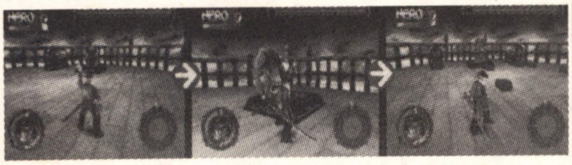
首先应先破坏三面墙上的导弹发射口。对于ナグルン改应认真的使用 5 连斩，掌握时间是最关键的：打倒后马上开始下一个 5 连斩，那古龙改站起来的时候正是 5 连斩最后的攻击。



这需要掌握 5 连斩的准确攻击时间。

IMPACT 卡布京

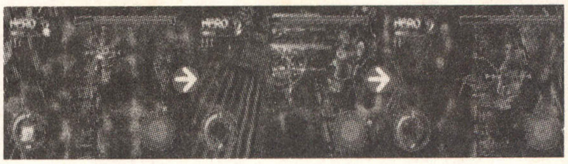
先破坏力卡布京左右的装置，否则是伤不到卡布京分毫的，破坏掉左右两旁的装置后，卡布京的动作停止，这时应用 5 连斩攻击，如装置复活就马上离开，并准备使用爆弹。



当装置被破坏以后，应该马上转入对 BOSS 的攻击。

IMPACT 那古龙

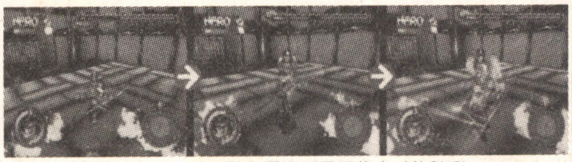
接近后以 3 连斩抵消怒雷武斩，这是初期的主要攻击方法，减少到一定体力后，那古龙开始撤退并回复能量，这时下面会有攻击能量提供装置，但抢的使用率低，就用乱舞攻击来破坏装置。



在初期的三连斩抵消攻击时是打倒这个 BOSS 的关键。

IMPACT 哥西奇

用 SIGHT LOCK 或横移动躲开攻击并进行反击，当 BOSS 使用双手进行扇子和炎攻击的一瞬间，这样只要控制角色前跳，这样就可以躲开攻击并马上用 5 连斩或其它招术反击。



比较漫长的战斗，只有坚持到最后的人才能胜利。

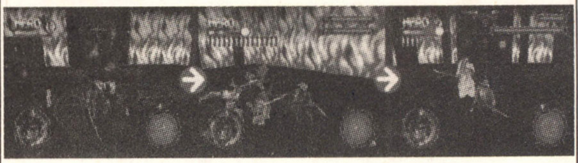
FINAL IMPACT **鹰魔将和最终 BOSS**

鹰魔将的攻击随机性强，越进行有组织有计划的进攻就越易受攻击，进入 TIME LEVEL 2(△键 2 次)后，用连续的 3 连斩一气攻击敌人，而 TIME LEVEL 2 所需的ヒーローオ在打倒魔物的瞬间就已经被补充了，在此后就可以放心一战。



找准时机发动进攻才能造成伤害。

FINAL STAGE“斩”，如果是一路冲杀过来的勇者，我想就不应害怕了，但是打倒了宿敌鹰魔将后也不要放松警惕，此后还有你没见过的强敌！BOSS 没有死角和弱点，不过只要运用前面讲过的技术小心应战就没事，打倒 BOSS 后可以取回西部的和平！



要运用各种方式的攻击才能取得最后的胜利。

近期PS游戏金手指

勇者王(PS)
骑海豚的时间不减
800BC9140014

陆行鸟大赛车
所有王冠
801E9290－FFFF
801E9292－FFFF
全部动画
801E9298－FFFF
隐藏角色．赛道
801E929C－037F

机械人大战F(完节篇)
钱无限
8019BA6A976F
8019BA6C0098
机组等级最高
30199F2F00F0
80199F30FFFF
武器改装15级
(超过变回LV1)
80199F320000
80199F380000

罗煞之剑
小太郎拥有所有武器
B009000200000001
30099C550000
女主角拥有所有武器
B005000200000001
30099C50000C

天诛·忍凯旋
全道具
B00C000200000000
8012F1FC6363

寂静岭(日版)
血不减
8007E9C6　0040
弹药不减
800768D4　0000
道具不减
80054EBC　0000

恶魔召唤师～灵魂黑客
磁铁矿
801E2F840098
801E2F86967F
金钱
801E2F800098
801E2F82967F
战斗后磁铁矿暴增
80106AB4FFFF
战斗后经验值暴增
－－初期－－
80106AA8FFFF
－－主人公－－
80106AA0FFFF
－－女主角－－
80106AA4FFFF
升级时点数不减
8009119E0602
道具
B030000100000000
301E2ED0000A
剑武器
B057000100000000
301E2E01000A
枪
B018000100000000
301E2E68000A
子弹
B010000100000000
301E2E5800C8
头盔
B014000100000000
301E2E80000A
盔甲
B014000100000000
301E2E94000A
手部
B014000100000000
301E2EA8000A
鞋子
B014000100000000
301E2EBC000A
电脑软件
B040000100000000
301E2F200101

电车GO2
时间无限
8005D98403E7

宠爱
主角AP
9998001F5E403E7
主角信仰心
2553001F5EE00FF
主角知力
2553001F5F000FF
拥有8个道具
30026FAC0008

装甲骑兵外传2
钱无限
800803D8E0FF
800803DA05F5

雅典娜
所有食品99个
B00C000300000000
300A0C810063
拥有所有钥匙
B021000300000000
300A0CA50001

火魅子传～恋解～
道具全满
B033000100000000
3008732200FF
赠物全满
B02E000100000000
30085DA000FF
所有女孩子恋爱度最高
B00F000C00000000
30085CC800FF
所有女王候补民众值最高
B005000C00000000
30085CCC7FFF

快刀乱麻　雅
技全满
B006003C　00000000
8009E924　002F

Q版坦克
金钱无限
80083378FFFF
火箭弹数不减
888A3D522400
主炮弹数不减
800A58E22400
燃料不减
800A7C9E2400

后夜祭
所有作业进行度最高
B006000200000000
8004F84A270F
所有人能力高，疲劳度0
B008004C00000000
9004F398000003E7

最终幻想Ⅷ
金钱超高
90076BA43B9AC9FF
ATB计量表全满
B00300D000000000
D00EECE00FA0
800EECE40FA0
战后AP值255
B008000200000000
80077A0000FF
拥有全部召唤兽
B010004400000000
800760F80100
随时记忆
8006F3720100

吸血鬼传说
变身力，召唤力，血流量
吸血力，攻击力
B008000200000000
800968680063
通常体力
8009686003E7
8009686203E7
主角的临界体力
800868640063

成吉思汗IV

成吉思汗主城
金
80138C72C350
粮
80138C74C350
兵
80138C76C350
文化
80138C7AFFFF

燕京
金
80138FA2C350
粮
80138FA4C350
兵
80138FA6C350
文化
80138FAAFFFF

会宁
金
80138ED6C350
粮
80138ED8C350
兵
80138EDAC350
文化
80138EDEFFFF

泉州
金
8013913AC350
粮
8013913CC350
兵
8013913EC350
文化
80139142FFFF

临安
金
8013906EC350
粮
80139070C350
兵
80139072C350
文化
80139076FFFF

SONATA

全员恋爱 MAX
800C82F2270F
800C8326270F
800C835A270F
800C838E270F
800C83C2270F
800C83F6270F
800C842A270F
800C845E270F
SEL＋L2 无敌攻击
D00885180101
800E34860060
SEL＋R2 一击必杀攻击
D00885180102
800E34860000
SEL＋L2＋R2 通常攻击
D00885180103
800E34860064
到处都能 save
300C82AB0001
道具全 9999 个
B0FF000400000001
800C84AC0000
B08E000400000001
800C88A80100
B0FF000400000000
800C84AE270F
B08E000400000000
800C88AA270F
MP 不减
D002F71A0064
8002F71A0060
月
800C84940000
日
800C84980000
午前 00/午后 01
800C849C00xx
伙伴第一人
800C848800xx
伙伴第二人
800C848C00xx
伙伴第三人
800C848000xx

超级英雄作战

金钱
801D9FE4FFFF

仙剑奇侠传(中文)

主码
F6000914 C305
B6002800 0000
金钱无限
16076918 000F
1607691A 423F
小敌人不出现
160768D2 0000
主角等级最高
16089D70 7D00
赵灵儿等级最高
16089DA0 7D00
林月如等级最高
16089DD0 7D00
阿奴等级最高
16089E30 7D00

美少女学院－天空镇魂歌

资金无限
800E3BE8967F
800E3BEA0098
爱心无限
800E3BEC967F
800E3BEE0098
主角快速升级
801170E0967F
801170E20098

怪兽农场 2

所有修行 AND 磨练通过
不会失败
8002536A010A

热爆劲舞－D. D. R

全部舞曲
300103F000FF
计量表不减
8008CCFA03E8(1P)
8008D5E203E8(2P)

对战乐舞 2

全隐藏角色
3004E2EF0001
8004E2F00101
8004E2F20101
8004E2F40101
3004E2F60001

最终幻想VI

金钱 999999999
8002F860967F
3002F8620098
战斗中快速集气
B004000100000000
3002002200FF
遇不到敌人(草原无效)
8002E0560000
8002FF6E0000
按住 R2 键即遇敌
D0007572FDFF
8002E0560100
战斗后经验值大增
30020F3500XX
30020F3600XX
30020F3700XX
战斗后金钱大增
80020F38XXXX
随时记忆
D002E2000000
8002E2008000
全道具
B100000100000001
3002F8690000
B100000100000000
3002F969005A
全{配件}
B036000100000001
3002F91900B0
B036000100000000
3002FA19005A
全{一般用品}
B018000100000001
3032F94F00E7
B018000100000000
3002FA31005A
全召唤兽
B004000100000000
3002FA6900FF
全魔法
B018000100000000
3002FA6E00FF
B015000100000000
3002FA8600FF
B009000100000000
3002FA9B00FF
全体经验值最高
B00D002500000000
3002F611007F
B00D002500000000
3002F6120096
B00D002500000000
3002F6130098

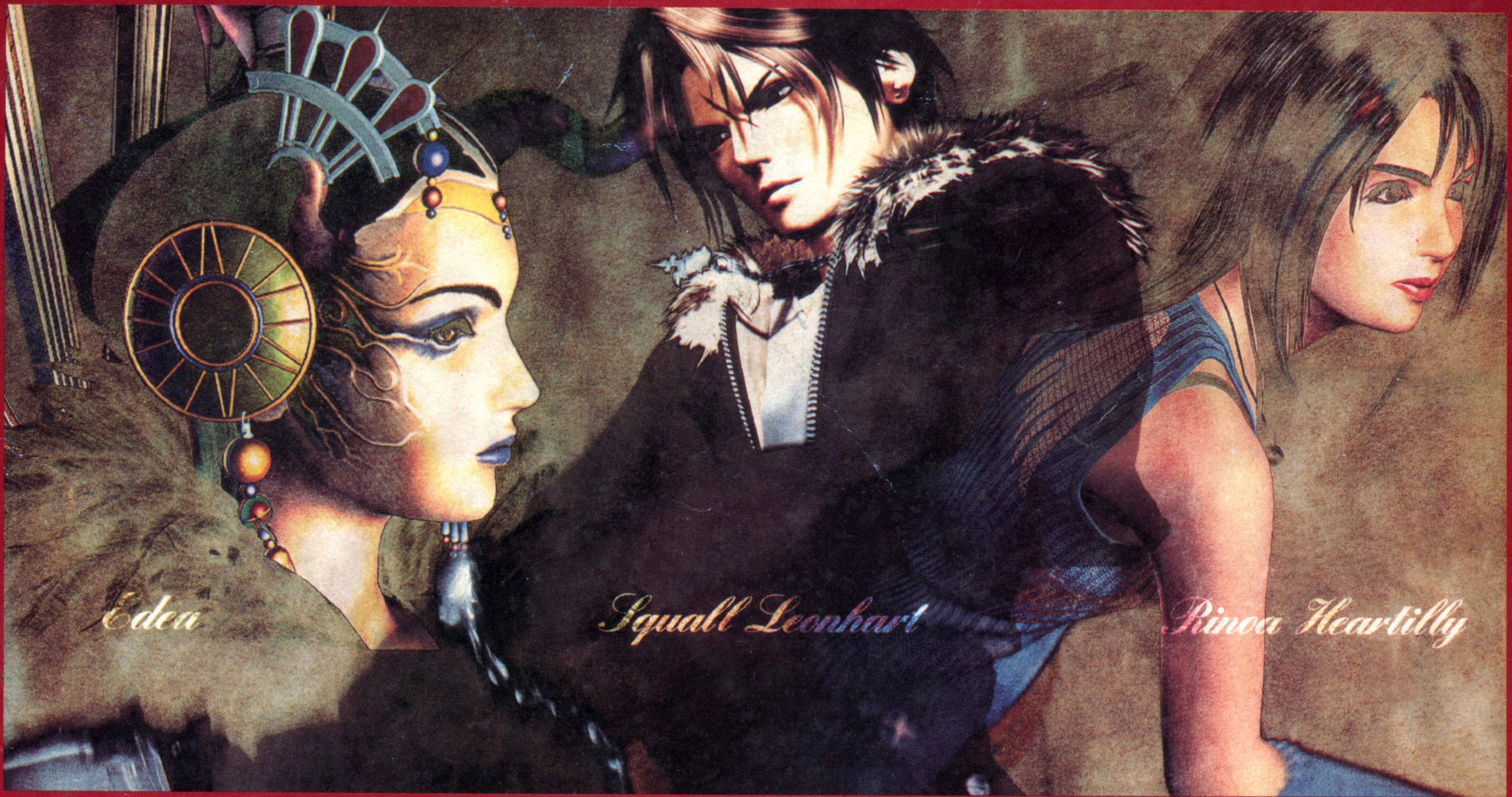
编后语

随着次世代 PLAY STATION 的公开，所有人都被其卓越的机能所震撼。作为竞争对手，世嘉的 Dreamcast 以及任天堂神秘的 N2000 都会采取相应措施，以开拓市场、争取玩家。1999 年和未来的 2000 年将是游戏主机厂商激烈竞争的战场，而摆在玩家面前的选择也越来越多。对于并不富裕的中国玩家来讲，究竟该把有限的资金投入到哪种主机上呢?其实，过份注意硬件性能是大可不必的，关键还是要看有没有自己喜欢的软件。玩家的心理已比过去成熟多了，无意义的主机孰优孰劣的争论已逐渐显得苍白无力。作为电子游戏专门书刊的编辑者，我们认为应该把工作的重点放在客观的介绍和具备实用性或欣赏性的指导及攻略方面。

“电子游戏广场”自改版以来，我们听到了来自各个方面的意见，总的来讲大家都对加强信息量表示欢迎，并且希望“广场”能够真的与“电子游戏与电脑游戏”期刊形成一张覆盖整个电玩界的巨网，让中国的闯关族以尽量快的速度和尽量少的金钱获取尽量多的资讯。

此外，告诉大家一个好消息! 现在编辑部正在策划“电子游戏广场”’99 年下半年的编排工作，届时“广场”无论在内在质量还是整体结构方面都会有一个全新的飞跃!

好了，让我们下月同一时间再见!



I'll be here…

Why…?

I'll be 'waiting…here…

For what?



ISBN 7-5371-3207-0
9 787537 132077 >
ISBN7－5371－3207－0/G・1441
定价:10.00元